

Terreur sur ARKHAM



avec l'autorisation de Arkham House

une AVENTURE pour
**L'APPEL de
CTHULHU**

par John DIAPER, Bob GALLAGHER
Steve RAWLING et Ed WIMBLE

Créé par Theater Of the Mind Enterprise, Inc.



Avec l'accord de
**CHAOSIUM
INC.**

VINCENT 85

Theatre Of the Mind Enterprises, Inc.
presente

Terreur sur ARKHAM

Ecrit par :

**John Diaper
Bob Gallagher
Steve Rawling
et Ed Wimble.**

Traduit par : **Pascale Barettapiana**
Supervise par : **Henri Balczesak**

Les illustrations ont été réalisées par :

Couverture : **Pierre Olivier Vincent**
Intérieur : **Christophe Pierson**

Copyright © 1983, *Theatre Of the Mind Enterprises, Inc.*
Tous droits réservés.

avec l'autorisation de Arkham house

une AVENTURE pour

**L'APPEL de
CTHULHU**

Édité par



**JEUX
DESCARTES**

Avec l'accord de Chaosium inc.

Je suis l'esprit qui toujours nie et c'est avec justice, car tout ce qui existe est digne d'être détruit. Il serait donc mieux que rien n'existât. Ainsi tout ce que vous nommez péché, destruction, bref, ce qu'on entend par mal, voilà mon élément.

Faust, de Gœthe.

TOME tient à remercier tous ceux qui par leur collaboration et leurs suggestions ont participé à l'amélioration de ces scénarios : Tom Bailey, Chip Bickley, George Brickles, Steve DeSante, Linda Diaper, Scott Drendal, Joe Eagle, Bill Edens, Robert Fanelli, Bill Jamison, John Kohl, Grace McDermott, Ed Silcox, Scott Slingsby, Bill Somers, Eric Tern, Steve Tern, Rex VanDeBoe et Lynn Wolpert.

Puissent-ils tous reposer en paix !

Version française éditée par Jeux Descartes, avec l'autorisation de Chaosium Inc. et la permission de Arkham House. Tous droits réservés.

Note du traducteur :

Il est parfois fait mention, dans le texte des aventures, de jets "d'empalement" ou de "maladresses". Ces notions, applicables à tous les jets de D 100, sont issues d'une pratique américaine du jeu Runequest de Chaosium Inc. L'édition française de l'APPEL DE CTHULHU, fidèle à la version américaine, ne prévoit pas l'utilisation de ces notions. Cependant, afin de permettre aux joueurs qui aimeraient tout de même les utiliser, nous proposons les principes suivants :

- considérer comme "empalement" tout jet dont le résultat est inférieur ou égal à 20 % de la compétence du personnage considérée. On parle aussi dans ce cas de "réussite critique".
- considérer comme "maladresse" tout jet dont le résultat est compris entre 96 et 00 inclus

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	5
Acte I : “Dans la gueule du loup”	6
Scène I	8
Scène II	8
Scène III	8
Scène IV	9
Scène V	9
Scène VI	10
Scène VII	10
Scène VIII	11
Scène IX	12
APPENDICES	12
Acte II : “Le Vagabond”	22
Scène I	22
Scène II	23
Scène III	23
Scène IV	24
Scène V	24
Scène VI	24
Scène VII	26
Scène VIII	26
Scène IX	29
APPENDICES	30
Acte III : “Et les chiens sauront te reconnaître”	34
Scène I	34
Scène II	35
Scène III	36
Scène IV	37
Scène V	38
Scène VI	38
Scène VII	38
Scène VIII	38
Scène IX	38
Scène X	38
Scène XI	38
Scène XII	38
Scène XIII	39
Scène XIV	39
Scène XV	39
Scène XVI	39
APPENDICES	41

PERSONNAGES

NOM	AGE	FOR	DEX	INT	CON	APP	POU	TAI	PdV
David Stephens	54	10	11	13	11	09	11	11	11
Mark Fredericks	42	12	08	13	11	09	12	11	11
Peter Lewis	47	12	11	09	12	10	12	14	13
James Bonner	39	13	11	10	12	09	12	09	10
Andrew Lord	21	10	09	12	12	09	13	14	13
Michael Scarborough	22	10	12	09	13	13	08	11	12
Joe Tate	48	11	12	09	09	12	11	10	09
Mike Palukah	39	14	11	10	09	12	08	16	12
Bill Roth	41	11	12	09	12	11	10	12	12
Clem Undershaw	52	08	09	10	09	11	09	12	10
"Ma" Hooper	41	08	13	12	11	15	13	11	11
Sarah Hooper	17	09	11	08	10	16	11	09	09
"Doc" Knowels	67	09	08	11	08	12	12	09	08
Sean O'Flahrty	36	15	12	13	16	14	12	16	16
Mordecai Smith	76	12	14	16	12	14	16	09	10
Mogh Ruith	96	09	12	17	12	14	16	10	11
Baron J. Von Starnberg	42	12	13	15	13	12	12	14	13
Homme de troupe 1	27	13	14	12	13	09	11	14	13
Homme de troupe 2	31	14	11	12	14	10	12	10	12
Homme de troupe 3	29	10	16	14	11	08	09	08	09
Homme de troupe 4	24	16	09	09	14	15	12	14	14
Homme de troupe 5	34	12	14	12	14	10	12	11	12
Homme de troupe 6	38	10	11	15	11	09	14	11	11
Homme de troupe 7	41	11	15	13	12	09	13	10	11
Comte J. de Rochambleu	35	10	12	15	10	08	14	09	09
Amonna Sowenda	2374	14	16	21	15	16	18	10	12
Habitant des sables 1	84	12	13	10	09	12	13	08	08
Habitant des sables 2	72	12	13	09	13	11	10	13	13
Habitant des sables 3	13	08	12	10	14	11	10	13	13
Habitant des sables 4	56	14	12	14	09	12	11	10	09
Habitant des sables 5	66	09	12	13	14	09	11	10	12
Habitant des sables 6	09	13	12	12	10	14	11	12	11
Habitant des sables 7	78	12	11	10	14	15	11	10	12
Habitant des sables 8	32	10	09	11	10	08	12	11	10
Habitant des sables 9	46	12	11	10	09	13	13	15	12
Habitant des sables 10	89	12	13	11	11	15	16	11	11
Vagabond Dimensionnel	?	21	09	08	20	—2	12	23	21
Simon Masters. Etape 1	04	09	15	21	18	08	21	10	14
Simon Masters. Etape 2	04	12	14	16	21	10	26	10	15
Simon Masters. Etape 3	04	18	12	10	24	—20	36	22	23
N.E. Brown	62	11	12	17	10	14	15	11	10
Seth Harkum	42	11	12	12	10	14	11	10	10
Fred Marsh	32	14	12	10	13	12	11	13	13
Olan Bainbridge	34	09	10	11	09	08	10	09	09
Sean O'Connery	31	14	12	09	13	12	12	15	14

TERREUR SUR ARKHAM

INTRODUCTION

Le scénario présenté dans ce livret ne peut être utilisé qu'avec le jeu "L'Appel de Cthulhu", un jeu de rôle inspiré des romans d'horreur écrits par H.P. Lovecraft et édités par la firme Chaosium Inc. avec l'autorisation des Editions "Arkham House" (édition française Jeux Descartes).

Les informations présentées ici sont d'ordre purement dramatique et l'arrière-plan historique reste très imprécis. Les événements et les personnages cités dans ce recueil sont tirés de l'imagination de l'auteur.

Cet ouvrage a été élaboré de façon à permettre au Gardien de mettre au point une série d'aventures pour les joueurs. Des résumés précis, des appendices détaillés, une chronologie précise d'événements pré-établis ou tirés au hasard : tout cela forme la toile de fond des aventures que vivront vos joueurs. Mais tout dépend du Gardien, seul maître en ce qui concerne l'ultime présentation. Pour les besoins du jeu, les Gardiens ont le droit de photocopier toutes les parties qui leur seront utiles.

LES SECRETS DU GARDIEN

Les trois actes présentés dans cet ouvrage forment un tout, *c'est un élément que seul le Gardien doit connaître*. Il faudrait amener les joueurs à croire que chaque acte est une aventure bien distincte liée aux autres grâce à la présence des mêmes personnages.

Il sera facile de faire croire cela au cours des actes 1 et 2 puisque ces deux actes ne semblent pas avoir de liens entre eux et on atteindra les sommets de la paranoïa dans l'acte 3 lorsque les joueurs commenceront à démêler les fils de cette intrigue.

Il est important de rappeler aux joueurs que leurs personnages sont censés vivre de nombreuses aventures et qu'il ne faut donc pas les sacrifier inutilement.

STRUCTURE

Ces trois aventures suivent un ordre chronologique bien précis et elles forment un imbroglio d'intrigues principales et secondaires à l'image de pelures d'oignon. Toutes ces intrigues sont décrites à la fin de cette partie.

Chaque acte possède aussi son propre réseau d'intrigues secondaires ainsi qu'un résumé de l'action.

Les scènes individuelles sont présentées sous forme de descriptions qui doivent être lues aux joueurs. Suivent les actions dans le temps de certains personnages non-joueurs, des tableaux d'événements tirés au hasard, des plans ainsi que des cartes, et une partie destinée aux informations du Gardien.

La notion de temps est primordiale. Les joueurs mettront souvent une journée entière pour mener à bien certaines actions. Chaque Gardien décidera de la vitesse à laquelle les jours passent en temps de jeu. Afin de noter l'écoulement du temps, vous trouverez un calendrier dans chacun des actes.

Les joueurs ne découvriront pas la plupart des informations qui suivent, à moins qu'ils ne soient très intelligents. Elles ont pour utilité de créer une certaine continuité pour le Gardien.

ARRIERE-PLAN GENERAL

"Terreur sur Arkham" n'est qu'un chapitre de cette saga qui relate les luttes opposant les hommes aux dieux extérieurs pour la possession de notre monde. Tout au long de ces aventures, Nyarlathotep explore une multitude de possibilités d'une récurrence toute cosmique.

Lorsque la cinquième planète de notre système solaire explosa, il y a de cela cinq milliards d'années, elle libéra des forces titanesques. Parmi les débris de ce monde détruit, qui devint la ceinture d'astéroïdes, un trillion de mégatonnes de lave en fusion, gelée par le froid intense de l'espace et en proie à d'importantes fluctuations gravitationnelles, se contracta, dépassant les forces nucléaires qui maintiennent les atomes stables.

Pendant quelques instants, elle balança entre la vie et la mort, puis modifia sa structure pour prendre la forme d'une ellipse de 32 kilomètres de diamètre et d'une structure atomique deux fois plus dense que celle de l'uranium (poids moléculaire : 483).

Un objet céleste aussi particulier devait provoquer des altérations du continuum spatio-temporel. Nyarlathotep, du fin fond de ses enfers, en prit bonne note car elles offraient la possibilité d'ouvrir une brèche dans notre univers.

Il se rendit compte que par des manipulations magiques et physiques, il lui suffirait d'une infime partie de cette astéroïde pour ouvrir un passage définitif dans notre monde.

Grâce à de puissantes manipulations, il déplaça l'orbite de l'astéroïde durant des millions d'années jusqu'à ce qu'il tourne suivant une vaste ellipse excentrique. A sa périhélie, il frôla l'atmosphère de notre planète, à l'aphélie, il passe tout près de Krithnon, la douzième planète ; tout cela en l'espace de 372,6 années. En traversant l'anneau de Krithnon, l'astéroïde se charge de matières organiques.

Lorsqu'il se rapproche de la terre, de petits fragments se détachent et traversent notre atmosphère, comme l'avait prévu Nyarlathotep. Ces organismes à haut facteur de mutation ont d'horribles répercussions sur les populations locales et sont la source d'épidémies et d'abominables mutations. Ce n'est qu'un avant-goût de ce que Nyarlathotep nous réserve.

Son ambition principale est d'amener un de ces fragments entre les mains de ses minions.

Un étrange culte druidique s'est développé à la surface de notre planète. Ses membres vénèrent Nyarlathotep ainsi qu'un objet appelé *Le Vagabond* : il s'agit de l'astéroïde. Ces druides permettront à Nyarlathotep de récupérer les fragments d'astéroïde, ils rendront aussi possible la création d'un appareillage physique destiné à construire la porte dimensionnelle. Comme l'astéroïde est très radioactif et qu'il tuerait rapidement tout être humain, une créature

spéciale a dû être mise au point pour les opérations de manutention. Cet être est né de l'union d'une femme d'origine humaine — qui fournissait la matière première — et d'une manifestation de Nyarlathotep.

Alors que l'astéroïde amorçait son approche, il y a environ cinq ans, les druides ont entamé une série de rituels destinés à convoquer Nyarlathotep sous la forme la plus propice pour féconder la femme élue. Ce rituel dura une année entière et treize jeunes vierges furent sacrifiées à la nouvelle lune.

Avant de mourir, la treizième jeune fille doit porter en elle la créature. Lorsque l'enfant vient au monde, il grandit à une vitesse accélérée et, à l'âge de quatre ans, il en paraît dix-huit. Durant cette période, les druides l'entraînent à éveiller le code génétique implanté en lui par son père et qui lui permettra de construire le mécanisme de la porte.

C'est durant les dernières semaines de sa vie que le rejeton de Nyarlathotep prendra sa forme définitive, lorsqu'il sera capable de manipuler les particules radioactives de l'astéroïde. Tout commencera lorsque, sous sa forme humaine, il sera irradié par la lumière à haute fréquence émise par les particules.

Il doit alors augmenter son Pouvoir en pompant celui des êtres humains. Mais seules certaines personnes possédant une forte aura psychique sont à même de subvenir à ses besoins. Il doit tuer douze personnes sur une période de trois à quatre semaines. Lorsqu'il aura acquis assez de pouvoir, l'ultime métamorphose aura lieu et il pourra alors absorber l'un des fragments, se transformant ainsi en une porte vivante entre deux univers.

Les Investigateurs devront découvrir ce qui se trame afin d'empêcher l'inévitable. Ils prendront d'abord le chemin d'une ville minière des Appalaches où ils seront les témoins de l'élaboration du plan. Puis ils iront jusqu'en Arizona pour récupérer des fragments d'astéroïde et, finalement, de retour chez eux, ils seront confrontés à l'horreur. Pourront-ils changer le destin funeste qui pèse sur notre monde ?

ACTE 1

"DANS LA GUEULE DU LOUP"

Les Investigateurs sont envoyés dans une ville minière du fin fond des Appalaches afin d'entreprendre des recherches dans une mystérieuse caverne. Ils seront frappés par la nature ancienne et étrange de ces lieux, ainsi que par des signes plus récents et plus effrayables de leur utilisation.

Derrière cette façade toute anodine commencent à poindre les rouages d'un mécanisme plus diabolique. Si les Investigateurs pensent avoir mené à bien leur mission, ils ne sont pas au bout de leurs peines...

PELURES D'OIGNONS

COUCHE 1

Obligé de quitter l'Irlande il y a de cela deux siècles, un ancien culte druidique, réfugié au cœur des régions charbonnières des Appalaches, tente de convoquer Nyarlathotep au cours d'un rituel s'étalant sur une année entière. Au cours de treize consécutives nuits de pleine lune, les druides doivent offrir une jeune vierge en sacrifice à leur Dieu de Terreur.

Le destin de la dernière victime n'est pas de mourir comme ses compagnes, elle doit tout d'abord porter en elle le rejeton de Nyarlathotep destiné à ouvrir une porte pour son père. Lorsque l'aventure commence, le dernier sacrifice doit avoir lieu dans un peu moins de deux semaines. Précisons qu'il est très peu probable que les Investigateurs découvrent ce qui se passe à temps pour pouvoir intervenir. Mais s'ils parvenaient d'une manière ou d'une autre à interrompre le rituel, le scénario final de l'acte 3 n'aurait pas lieu.

COUCHE 2

Afin de faciliter leur rituel, les druides se sont procurés une pierre très ancienne qui tient lieu d'autel sacrificatoire. Rath Ramach est le nom de cette pierre d'origine irlandaise volée à Tipperary en février 1918. Transportée aux Etats-Unis sur un cargo allemand, qui plus tard s'échoua près de Egg Harbor dans le New Jersey et que l'on retrouva sans équipage, la pierre fut alors convoyée dans les montagnes par camion. A la suite d'un accident celui-ci cassa un de ses essieux et dut être abandonné. La pierre facilita le rituel mais n'est pas absolument indispensable.

COUCHE 3

Les druides sont dirigés par un homme se faisant appeler Mogh Ruith, d'après le nom d'un ancien druide qui était lui aussi un membre du culte secret et qui parvint presque à ouvrir un passage pour Nyarlathotep, à Rome en l'an 61 après J.-C. Il fut heureusement vaincu par St Pierre à la cour de l'empereur Néron. L'actuel Mogh Ruith dont le vrai nom est Peter O'Duggin est né en Irlande en 1843. Lorsqu'il arriva dans la région en 1863, il était déjà initié au culte et il s'y sentait à son aise. Durant les années 1870, il joua un rôle actif dans la rébellion des Molly Maguires mais il échappa de peu à la mort et, dès lors, préféra rester au second plan. Il dissimule maintenant sa véritable identité sous les traits du vieil ermite fou, oncle Mo. Bien qu'agé d'au moins cent ans, sa magie lui a permis de conserver toute sa vitalité et il n'a pas perdu son goût pour l'intrigue et la destruction. Il est l'éminence grise qui guide les druides, tout comme il est à l'origine de la résurgence du mouvement des Molly Maguires.

COUCHE 4

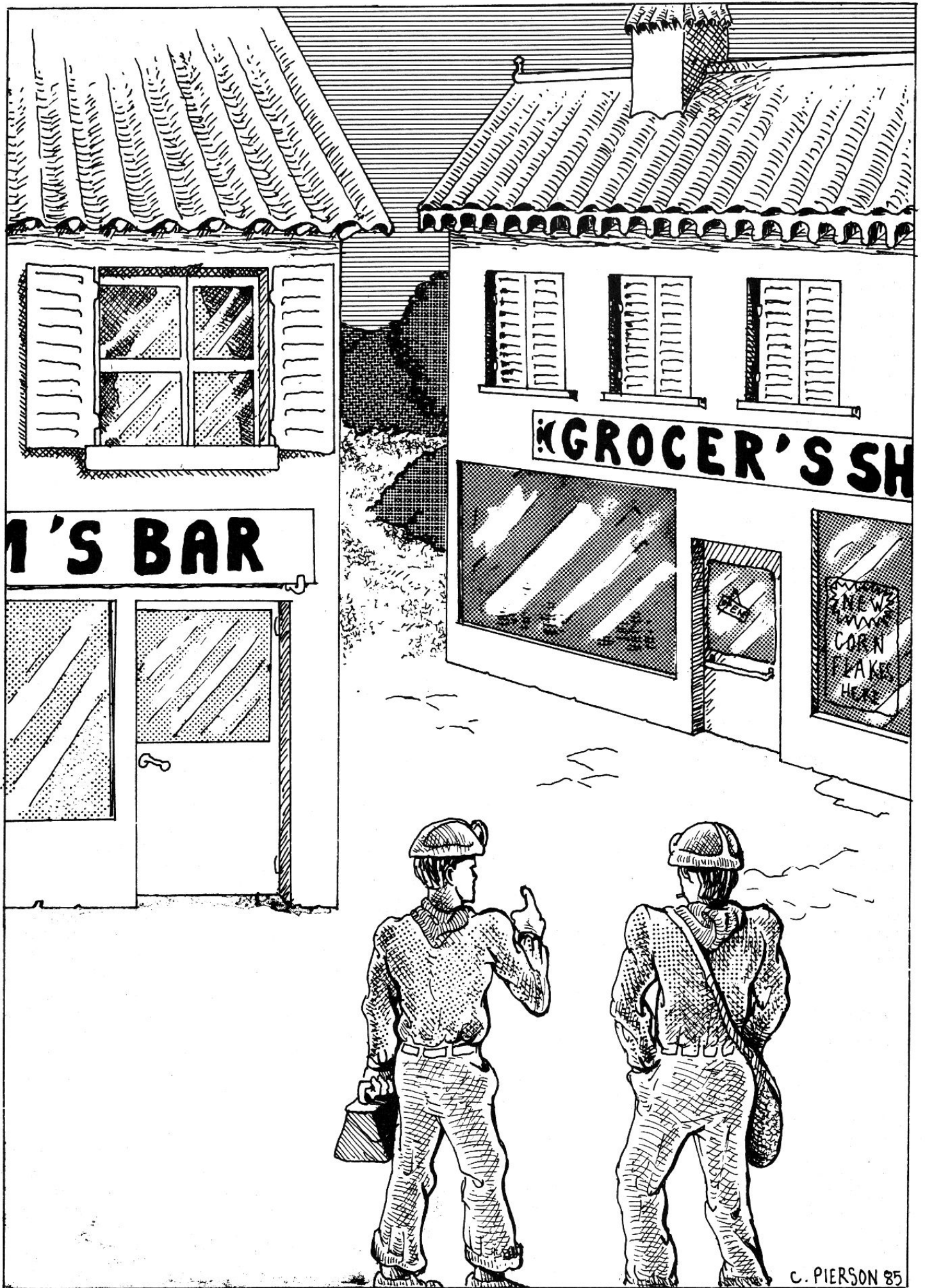
Afin de financer les activités des druides, Mogh Ruith a ressuscité le mouvement des Molly Maguires. Il s'agit d'une organisation secrète de mineurs luttant, par des moyens terroristes, pour l'augmentation des salaires et l'amélioration des conditions de travail. Utilisant ses pouvoirs hypnotiques et magiques, Mogh Ruith a rassemblé sous sa tutelle un groupe de chefs représentant chacune des communautés minières de la région. Sean O'Flaherty en est le représentant à Gibsville. Le contrôle auquel les soumet Mogh Ruith est si subtil que personne ne s'est jamais douté de sa véritable identité.

En janvier 1918, l'attaque du train contenant la paie des mineurs a marqué le premier acte terroriste des Maguires. Ils crurent que l'argent volé était destiné à l'achat de nouvelles armes et de fait, ils reçurent une importante cargaison d'armes de la marine allemande peu de temps après. Cependant l'argent permit aussi à leur insu de financer le transport de la Rath Ramach.

Comme la peur suscitée par l'existence d'un mouvement terroriste confine les gens chez eux, Mogh Ruith maintient en vie le mouvement Maguires comme façade cachant de plus sinistres activités. Les Maguires coupent régulièrement les fils télégraphiques, battent ou tuent des membres du personnel de la mine et saccagent les propriétés minières. (Les Gardiens ne doivent pas craindre d'exagérer le climat de peur que de simples allusions aux "Gars" (Maguires) susciteront au sein des communautés locales. Ce n'est qu'après la seconde guerre mondiale que des groupes terroristes rivaliseront de violence avec eux).

COUCHE 5

Mordecai Smith (App. 1.14) est un sorcier d'alliance neutre qui voyage de par le monde sous les traits d'un colporteur. Il a senti l'horreur latente qui se développait dans les montagnes et il est venu voir de quoi il retournait. Il découvrira rapidement ce qui se trame et s'en ira tout aussi rapidement car il sait qu'il n'est pas de taille à affronter Mogh Ruith. Il profitera de ces quelques années d'absence pour étudier minutieusement comment mettre un terme à la menace qu'il a découverte afin de pouvoir intervenir pour aider les Investigateurs lors du scénario final.



C. PIERSON 85

PERSONNAGES

(Personnages joueurs)

DR. David Stephens	Géologue
Dr. Mark Fredericks	Paléontologue
Mr. James Bonner	Ingénieur des Mines
Mr. Peter Lewis	Surveillant
Mr. Andrew Lord	Etudiant diplômé
Mr. Michael Scarborough	Etudiant diplômé

(Des statistiques ainsi qu'une description succincte des principaux personnages sont à votre disposition dans la partie détachable à la fin du livret. Nous vous conseillons de la photocopier pour l'utiliser comme aide-mémoire).

ACTE I Scène 1

RESUME

Vous êtes réunis dans les bureaux du Professeur N.E. Brown, doyen de la Faculté des Sciences de l'Université Miskatonic à Arkham dans le Massachusets. Nous sommes le vendredi 21 mars 1919, au soir d'une journée froide et orageuse. Un feu réconfortant brûle dans l'âtre. Les bureaux sont lambrissés de chêne et rehaussés de tentures de velours. Plusieurs lampes en cuivre, des rayonnages de bibliothèque regorgeant de livres, un bureau massif, une table, tous deux encombrés de manuels et de papiers, des fauteuils usés mais accueillants, tout cela se mêle pour donner une atmosphère chaleureuse à ce bureau.

Le Professeur Brown fait les présentations puis passe au sujet de la réunion.

1. Au cours des travaux d'agrandissement du puits N° 3, des mineurs appartenant à la Compagnie des Charbons Bendix ont débouché dans une caverne recouverte de cristal où ils ont retrouvé un certain nombre d'ossements.
2. Les mineurs refusent de pénétrer dans le puits, prétendant qu'il est maudit.
3. Des altercations ont récemment eu lieu dans la région, opposant mineurs et patrons au sujet des conditions de travail et des salaires.
4. L'agence de détectives Readington a été engagée par la compagnie minière pour mettre fin à l'agitation. Selon elle, ce refus de retourner travailler au puits N° 3 n'a rien à voir avec l'agitation actuelle. Les mineurs semblent véritablement effrayés par le puits. L'agence Readington a émis l'hypothèse selon laquelle des recherches scientifiques menées par un groupe extérieur à la ville pourraient atténuer les craintes.
5. La Compagnie des Charbons Bendix, pour qui Stephens a déjà eu l'occasion de travailler, a contacté l'Université pour qu'elle envoie une équipe de chercheurs. Elle a aussi contacté les bureaux de Charleston pour qu'ils envoient Jim Bonner, leur meilleur briseur de grève et homme de confiance à toute épreuve.
6. Des arrangements ont été passés par la Compagnie des Charbons Bendix (C.C.B.) pour que le groupe de "chercheurs" puisse passer un mois à Gibsville.
7. L'Université a fourni un camion ainsi que tout l'équipement de recherche.
8. Toutes les dépenses supplémentaires devront être approuvées par la C.C.B.
9. Le groupe de chercheurs doit partir dimanche, à 9 heures, afin d'atteindre Gibsville tard dans la nuit. Le voyage durera environ quatorze heures.

LES SECRETS DU GARDIEN

En dehors de ces informations, le Professeur Brown ne sait rien de plus. Jim Bonner peut seulement dire qu'il a été envoyé par Joe Tate, patron de la C.C.B. à Gibsville (un homme dur mais correct). Les Investigateurs ne disposent que d'une journée pour faire leurs valises et les derniers préparatifs avant le départ. Chaque Investigateur commencera avec 2D100 dollars sur son compte en banque.

Les jets réussis de Bibliothèque donneront des informations sur :

1. La Compagnie des Charbons Bendix (App. 1.2).
2. L'actuel malaise ouvrier (App. 1.3).
3. L'agence de détectives Readington (App. 1.4).

L'équipement personnel ne doit pas dépasser quarante-cinq kilos. Chaque Investigateur n'a le droit de posséder qu'un pistolet ou un fusil car les personnages incarnés n'ont aucune raison d'avoir plusieurs armes en leur possession. Les Readington ont 15 % de chance par jour d'arrêter quiconque possède plusieurs armes.

Scène 2

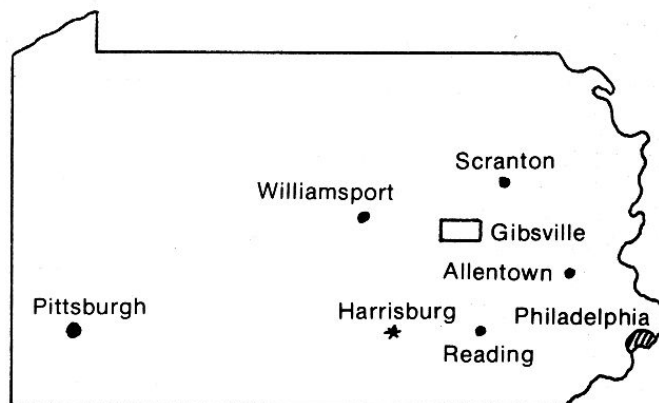
Voyage jusqu'à Gibsville, siège de la Compagnie des Charbons Bendix, le 23 mars 1919. Journée froide et pluvieuse.

RESUME

Gibsville est situé au cœur de la zone charbonnière des Appalaches en Pennsylvanie orientale.

Le relief est montagneux et entrecoupé de forêts très denses. Les villes sont situées seulement à quelques kilomètres les unes des autres à vol d'oiseau, mais les routes serpentent à perte de vue de collines en vallons. On se perd facilement et il faut toujours faire un jet de Dessiner une Carte pour aller d'une ville à une autre à moins d'être accompagné par un habitant de la région.

Dans chaque village traversé, vous avez croisé le regard vide de femmes et d'enfants vêtus de haillons. Dans leur vie il n'y a pas de place pour la joie. (Si les joueurs se perdent, voir App. 1.5).



Scène 3

Gibsville, Pennsylvanie.

RESUME

Tous les signes de pauvreté et de dégradation de l'esprit humain que vous avez rencontrés tout au long de votre voyage semblent se concentrer dans cette horrible petite ville minière.

La ville, ainsi que la vallée toute entière, appartient à la Compagnie. Elle comporte cinquante sordides huttes en bois, abritant les mineurs et leur famille, et quelques maisons en pierre pour les privilégiés. La vallée entière est recouverte d'un épais manteau de poussière de charbon qui s'est même incrustée sur le visage livide des habitants.

Lorsque vous vous présentez devant Joe Tate, il paraît soulagé de vous voir, tout en faisant quand même quelques remarques

quant au temps qu'il vous a fallu. Il souhaite vivement que vous commenciez vos recherches le plus rapidement possible. Il vous montrera vos logements et vous laissera vous installer, puis vous emmènera au restaurant Hooper pour vous faire servir un repas. Tout en vous conduisant, il mettra au point les conditions de travail suivantes :

1. Il espère que vous travaillerez au moins dix heures par jour.
2. Il veut un rapport journalier sur vos recherches en cours.
3. Aucune information ne doit être divulguée aux mineurs sans son autorisation. Tate n'est pas votre chef, mais il vous fait bien sentir que c'est lui qui paie pour ces recherches et qu'il serait donc préférable pour vous d'obéir à ses ordres. Il a le pouvoir d'annuler le contrat passé avec l'Université, ce qui serait du plus mauvais effet sur votre curriculum.

Si vous avez besoin d'équipement ou d'aide, faites appel à son homme de main, le "Gros Mike" Palukah.

LES SECRETS DU GARDIEN

Tate ne répondra pas aux questions concernant l'agitation ouvrière ou les agents de la Readington ("Ce n'est pas vos oignons"). Il parlera de cela en privé avec Bonner, mais il ne sait rien de plus que ce qui est contenu dans les appendices 1.3 et 1.4.

Consultez la carte, la table des événements prévus et celle des événements aléatoires dans l'app. 1.8 pour animer la vie à Gibsville tant que les Investigateurs s'y trouveront.

Scène 4

La caverne de cristal.

RESUME

Tate vous conduit le long d'un chemin jusqu'au puits N° 3. L'ascenseur à vapeur est l'un des premiers à avoir été installé dans la

région. Il n'y a personne autour du puits. Tate met la machine en marche et vous montez à bord pour une descente mouvementée dans les entrailles de la terre. Au pied du puits, un tunnel bien consolidé creuse son chemin à travers la veine de charbon sur une distance de cent trente-six mètres vers le nord, jusqu'à une fissure étroite donnant dans la caverne de cristal.

La caverne est circulaire et fait environ six mètres de diamètre. Elle semble se poursuivre sur la gauche et la droite. Elle est recouverte d'une substance cristalline verdâtre et, là où la mine a fait irruption dans la caverne, cette couche de cristal fait au moins vingt centimètres d'épaisseur. A la lumière de vos lampes électriques, le cristal scintille comme s'il était humide et, pour peu que vous ayez de l'imagination, vous avez l'impression de vous trouver dans la mâchoire d'un énorme animal souterrain. Un tas d'ossements, à plus d'un mètre sur votre droite, ajoute à l'ambiance générale.

LES SECRETS DU GARDIEN

Les cavernes de cristal sont minutieusement détaillées dans l'Appendice 1.9. Les Investigateurs devraient les explorer, puis mettre sur pied un plan d'action.

Scène 5

Le restaurant Hooper, le samedi 29 mars 1919, à 19 h 45.

(A l'attention des Investigateurs présents dans le restaurant). C'est le jour de la paie ce samedi soir chez Hooper. Les mineurs se sont brisés l'échine toute la semaine pour quelques dollars et pour beaucoup, ce salaire ne fait que réduire la dette qu'ils ont envers la Compagnie. Mais le samedi soir est fait pour tout oublier. Les bières sont englouties d'un trait. Doc Knowels est assis à sa table au coin du feu, il boit du whisky tout en jouant aux dominos avec tous les nouveaux venus pour un penny le point. Il gagne juste assez pour pouvoir jouer et jouer encore, nuit après nuit.



Devant la cible du jeu de fléchettes, il y a une vive discussion à propos de la position d'une fléchette située là où il n'y a plus de marquage.

— Bonsoir, Doc.

La voix d'un étranger interrompt brusquement tous les bavardages, on n'entend plus que Sarah qui fredonne dans la cuisine.

De sa table, Doc risque un coup d'œil sur la haute silhouette grisonnante se profilant dans l'entrée.

— Smith ? dit-il après un instant.

— Lui-même, Doc, Mordecai Smith. Ça faisait longtemps, hein ? Vous avez pris un coup de vieux.

Doc a l'air si surpris qu'il ne peut que bafouiller quelques mots tandis que Smith, d'un pas nonchalant, s'avance, prend une chaise et s'installe. Il glisse une vieille valise en cuir sous la chaise et, d'une poche intérieure, extirpe un jeu de cartes et entame une partie de gin-ramy avec Doc, tout en parlant de choses et d'autres. Smith mène la conversation et le résumé de ses aventures n'est qu'une suite de villes invraisemblables, de femmes incroyables, de bistrotts et de fuites au petit matin.

Smith parle d'une voix forte et entame une histoire passionnante. Bientôt tous les clients du restaurant sont suspendus à ses lèvres.

Son histoire se termine sur un nouveau jeu qu'il a appris dans la dernière ville où il s'est arrêté. Il ramasse les cartes et retire l'as de pique, l'as de trèfle et la dame de cœur du paquet.

— Ça s'appelle "Trouver la reine".

Il retourne les trois cartes et les étale sur la table.

— Allez, Doc. Trouvez-là. Un penny que vous n'y arrivez pas.

Doc réfléchit et, d'une chiquenaude, retourne la reine. Smith lui donne cinq cents tout en souriant à l'idée d'avoir perdu son pari.

A son tour, Sean O'Flaherty s'approche de la table pour choisir. Il gagne deux cents mais en perd cinq un peu plus tard. D'autres viennent tenter leur chance.

A la fin de la soirée, Mordecai a plus de soixante-quinze cents en poche.

LES SECRETS DU GARDIEN

Mordecai Smith est un sorcier d'alliance neutre qui, aux yeux de tous, se fait passer pour un colporteur. Sa valise contient ses seules richesses. Il est un peu versé dans la magie mais c'est surtout le puissant magnétisme qui émane de sa personne qui le rend irrésistible. Il a senti une présence étrangère dans les montagnes et il est venu de très loin pour juger de la situation. Il passera ces quelques jours à se promener dans les collines avec la plus grande discrétion possible. Il passe toutes les soirées chez Hooper, contant fleur bleue à Ma, ou jouant aux cartes.

Si les joueurs veulent tenter leur chance, ils doivent faire un jet "d'empalement" de "Trouver Objet Caché" pour arriver à suivre les déplacements des cartes. S'ils préfèrent choisir au hasard, ils doivent réussir un jet inférieur ou égal à leur Chance/3 avec un dé de 100. Mais c'est bien moins que de la chance puisque Mordecai est leur adversaire.

Le mardi 1^{er} avril, Mordecai aura découvert ce qui se trame dans les montagnes, mais il n'en dira pas un mot.

Le jour suivant, il utilisera son pouvoir de séduction pour inciter Ma Hooper à lui donner 150 dollars puis, à la nuit tombée, il dégonflera les pneus de tous les véhicules, prendra l'argent et s'enfuira. Ma ne dira rien de son aventure jusqu'à ce qu'elle se rende compte qu'il est parti sans elle.

Au cours de la chasse à l'homme qui suivra, on découvrira un camion camouflé dans les bois (voir App. 1.10).

Scène 6

En tête de voie, le samedi 5 avril, à 4 h 30.

RESUME

Deux coups de feu retentissent dans le brouillard matinal (Que se passe-t-il ?).

Quelques instants plus tard, une nouvelle rafale. (Si les Investigateurs tentent d'apercevoir quelque chose, ils verront la scène suivante à la lueur blafarde des lampes à pétrole placées en tête de voie).

Le train hebdomadaire vient de s'arrêter et soudain, jaillissant des ténèbres, un groupe d'hommes masqués se précipite vers la locomotive en hurlant : "jetez le sac contenant la paie des mineurs !". Pour toute réponse, vingt ombres surgissent du wagon à charbon vide, mitrailleuse en main et ouvrent le feu sur les bandits. En quelques secondes, tout est terminé.

Les corps des bandits sont déchiquetés par les rafales de plomb. Lorsqu'on leur enlève leur masque, on identifie Sean O'Flaherty ainsi que cinq autres mineurs. Tate paraît très satisfait et prétend qu'un informateur l'a aidé à monter l'embuscade.

Palukah rit et crache sur les cadavres, puis il crie aux mineurs attroupés d'aller travailler car ils sont déjà en retard.

Les cadavres sont attachés à l'avant du train et Tate fait savoir qu'ils seront promenés dans toutes les villes minières de la région, en guise d'avertissement pour les autres Maguires.

LES SECRETS DU GARDIEN

Tate a été prévenu de l'attaque du train par Oncle Mo. Mogh Ruith a décidé qu'il était temps de se débarrasser de tous ceux qui seraient susceptibles de l'identifier et ainsi de le relier aux Maguires. C'est lui qui a suggéré l'attaque du train à Sean O'Flaherty, mais c'est lui aussi qui a prévenu Tate du lieu et de l'heure de l'attaque.

DANS LES COULISSES

Les joueurs n'auront pas connaissance des scènes suivantes. Elles doivent se situer à des moments propices au déroulement de l'action.

Scène 7

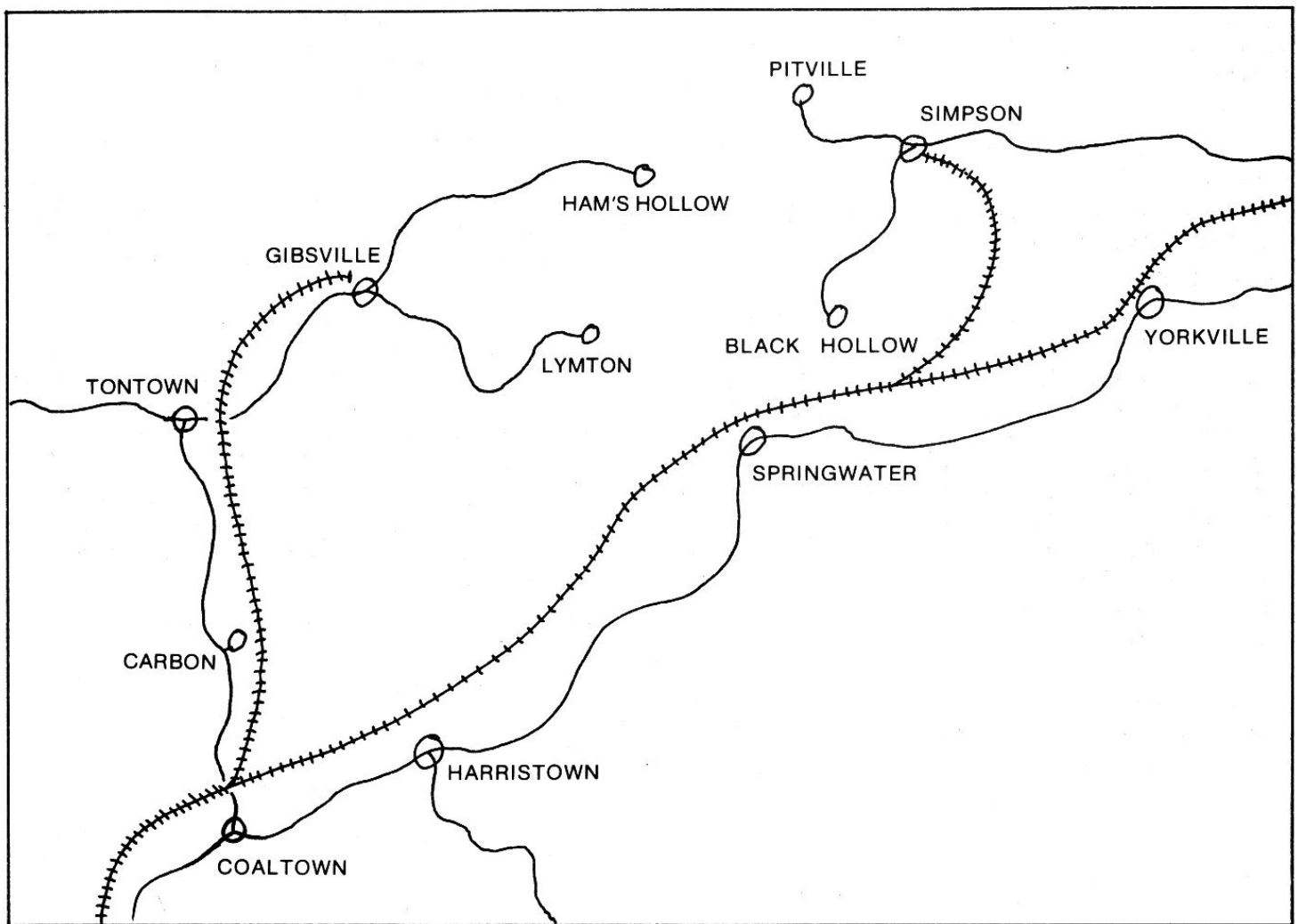
Chez Sean O'Flaherty, le lundi soir à 21 heures.

Sean est le chef local des Molly Maguires. C'est un grand irlandais de forte carrure qui a quitté tout jeune son pays natal. Il déteste Joe Tate et la C.C.B. pour des raisons personnelles (une fois Joe s'est moqué de lui devant tous ses amis) et pour des raisons idéologiques (salaires, conditions de travail...).

Tous les lundis, les "Gars" se retrouvent chez Sean. Il y a un mot de passe pour entrer : "Il pleut dehors, puis-je m'abriter un moment jusqu'à ce que ça passe ?". A l'intérieur, 6-12 hommes discuteront des actions à entreprendre afin de nuire à la C.C.B. La plupart du temps ils ne passent jamais à l'action, mais il arrive qu'ils soient assez échauffés pour tenter quelque chose. Chaque semaine après l'arrivée des Investigateurs, il y a 35 % de chance pour qu'ils agissent :

- 1- 15 % ... Tuer Joe Tate.
- 16- 50 % ... Faire sauter un des bâtiments de la mine.
- 51- 95 % ... Frapper un garde.
- 96-100 % ... Frapper un des Investigateurs.

S'ils décident de frapper un personnage de joueur, ils attendront de pouvoir coincer un isolé. Six hommes masqués, armés de gourdins, bondiront sur lui (chaque assaillant aura 50 % de chance de pouvoir le frapper) puis ils s'enfuiront. Ils ne frapperont pas pour tuer.



Si certains des Investigateurs veulent s'infiltrer chez les Maguires (pour n'importe quelle raison), ils seront maltraités de la même façon et aucun jet de Baratin ou de Discussion ne dissuadera les "Gars". Ils ont été trompés pendant assez longtemps.

Scène 8

A environ huit kilomètres de Gibsville, encaissée dans les montagnes et donc inaccessible, se trouve une vallée cachée. Il n'y a qu'1 % de chance de tomber sur elle en se promenant.

La vallée est aride, morte, vide, à l'exception d'un cercle de pierres dressées. A l'autre bout de la vallée, une étroite fissure s'enfonce sur trois mètres dans les rochers et débouche sur un précipice profond d'au moins six mètres.

Là, une horrible puanteur envahit l'atmosphère et d'énormes rats s'enfuient de tous côtés. Les corps à moitié pourris et dévorés de douze jeunes filles sont entremêlés au fond du précipice comme si on les y avait jetés. Après des recherches, il s'avèrera que ce sont les cadavres des jeunes filles disparues.

Si l'on tient à observer ce charnier de plus près, il faudra faire un jet de Santé Mentale. Si le jet est raté, on perd 1D6 points de SAN et on ne pourra pas s'approcher plus près.

Le 6 avril à minuit, la première nuit de la pleine lune, des silhouettes vêtues de robe et encapuchonnées arriveront l'une après l'autre par des chemins différents. Elles n'auront rien fait pour éviter d'être suivies.

Depuis la tombée de la nuit, toute la vallée sera encore plus sinistre. Après 22 heures, il faudra une SAN égale ou supérieure à 50 pour y rester. A partir de ce moment, toute personne se trouvant dans la vallée devra faire un jet de SAN toutes les quinze minutes sous peine de perdre 1D6 points de SAN et de s'enfuir en hurlant.

Peu de temps avant minuit, une zone d'ombre plus profonde émergera de la fissure qui mène aux cadavres des jeunes filles et s'en ira patrouiller dans la vallée.

Cette manifestation de Nyarlthotep a un POU de 50, elle engagera un combat de POU à mort avec toutes autres personnes que les druides. Lorsque ceux-ci arrivent, elle les passe en revue pour éviter toute imposture.

A minuit la cérémonie commence, douze silhouettes se dressent au centre du cercle de pierres dressées et entonnent une mélodie. Une treizième silhouette amène Sarah Hooper qui s'avance d'une démarche lente et maladroite et s'allonge sur l'autel.

Le chant augmente en intensité, puis soudain, tous se taisent. La silhouette centrale élève une dague d'une noirceur étincelante, prononce une incantation aux consonnances gutturales, et d'un geste brusque abat son couteau dans la poitrine de Sarah. La jeune fille hurle de douleur.

En réponse à ses hurlements, l'ombre palpite d'excitation et se jette sur elle. Elle commence à pulser et à grossir. Une forme horrible s'ébauche. Une énorme et maléfique monstruosité surgie des régions inférieures de l'enfer, munie d'ailes semblables à du cuir, de tentacules visqueuses, d'immenses griffes et d'une unique tentacule rouge en guise de visage. Pendant un long moment elle submerge la jeune fille. Puis brusquement, incroyablement, les cris s'arrêtent. Sarah se lève et s'éloigne de l'autel de pierre. Une longue balafre rouge sur sa poitrine est le seul signe qu'elle ait jamais été blessée.

Les druides l'emmènent et quittent la vallée en file indienne.

La "chose" est abandonnée à l'intérieur du cercle de pierres qu'elle semble impuissante à quitter. Réalisant qu'elle est empri-

sonnée, elle commence à hurler. On entendra ces hurlements jusqu'à Gibsville et de nombreux mineurs parleront des plaintes de la "Dame Blanche" portées par le vent.

Les Investigateurs, les agents de la Readington, ainsi que d'autres, trouveront facilement le chemin de la vallée en suivant les cris. Tous ceux qui observeront la créature deviendront temporairement fous sauf les joueurs qui, eux, ont droit à un jet de SAN. S'ils le ratent, ils perdront 1D100 points de SAN. S'ils le réussissent, ils ne perdront que 1D10 points de SAN.

La créature a la forme et les caractéristiques de Nyarlathotep et elle attaquera tous ceux qui pénétreront dans le cercle de pierres dressées. Elle restera là jusqu'au lever du soleil. Elle s'évanouira alors pour réapparaître durant les deux nuits suivantes. Elle ne reviendra que trois fois consécutives. On ne peut la détruire qu'en infligeant le nombre de points de dommage nécessaires pour briser l'autel ou en faisant exploser celui-ci durant la journée.

LES SECRETS DU GARDIEN

Les pierres dressées mesurent environ 4,50 mètres de haut et 1,20 mètres de large. Elles sont faites d'un calcaire que l'on trouve dans la région et ce sont en fait des indiens qui vénéraient Ithaqui, le Coureur des Vents, qui les ont dressées là il y a de nombreuses années.

Un jet "d'empalement" de Bibliothèque pendant des recherches sur les légendes indiennes dans cette région permettra de découvrir une légende relative à une vallée secrète et à un cercle de pierres dressées.

L'autel situé au centre du cercle est en granit bleu, matériau introuvable dans la région. Un jet de Géologie révélera que ce granit ne vient pas d'Amérique du Nord. Cette pierre vient en fait d'Irlande où elle a été volée il y a un peu plus d'un an. Elle a été amenée ici par les druides afin de faciliter leur rituel mais comme toutes les autres pierres, elle n'est pas indispensable.

Si la vallée a été découverte avant la nuit du dernier sacrifice, les druides organiseront leur cérémonie ailleurs, mais elle durera deux heures de plus et ils ne bénéficieront pas de la protection de Nyarlathotep avant que celui-ci n'ait été convoqué. Une fois apparu, il ne sera pas obligé de rester à l'endroit où il a été convoqué et durant trois horribles nuits, il errera dans les environs, saccageant tout sur son passage. Il disparaîtra avant l'aube, mais à la nuit tombée, il réapparaîtra toujours là où il a été convoqué.

Scène 9

Il y a une cabane au Nord-Est de Gibsville. C'est une vieille chaumière recouverte de chèvrefeuille. Un filet de fumée s'échappe de la cheminée. Le propriétaire est là 90 % du temps. C'est un vieux bonhomme un peu sénile avec une longue barbe blanche. Il s'appelle Oncle Mo et il traîne autour de sa cabane, parlant tout seul ou avec le vieux hibou perché sur les chevrons. Un des murs est recouvert de livres. Il sera très heureux d'avoir de la visite et offrira du thé et des petits pains au lait. Il divague sans cesse sur les dégâts commis par les écureuils et les hirondelles cette année. Il ne sait rien des villes environnantes pas même leur nom. Il sait que parfois des personnes serviables viennent lui apporter de la nourriture ou ce dont il a besoin, mais il ne sait rien d'elles, ni quand elles sont venues pour la dernière fois.

LES SECRETS DU GARDIEN

Il s'agit de Mogh Ruith. (Voir App 1.13).

APPENDICES

1-1

L'équipement suivant a été chargé dans un vieux "Mack" de l'armée qui servira à transporter les Investigateurs jusqu'à Gibsville.

- 150 mètres de corde
- 4 doubles poulies
- 2 brouettes
- 4 pelles
- 4 pioches
- 1 treuil à bras
- 6 casques de mineurs munis d'une lampe électrique et d'une batterie portable
- 6 bleus de travail
- Des sacs d'échantillonnage, de la toile et du ruban adhésif
- Un coffret contenant un laboratoire de chimie portatif
- Des flacons d'échantillonnage munis de bouchons en verre
- Un baromètre sensitif (qui indique la profondeur)
- 2 compas
- 2 thermomètres min/max
- 4 lampes à arc (lumière très violente)
- Un générateur portatif fonctionnant à essence
- Une pompe à vidanger
- 2 fils à plomb de 30 mètres de long
- 2 cordeaux de 30 mètres de long
- 1 échelle de corde de 30 mètres de long
- 1 caméra et un trépied, 20 plaques et de la poudre de magnésium
- 1 échelle de 3 mètres
- 6 tentes individuelles et 6 sacs de couchage
- 1 équipement topographique adapté au tracé de plans souterrains

1-2

La Compagnie des Charbons Bendix (CCB) fut créée en Virginie Occidentale en 1856 par un Gallois nommé Georges Bendix. La compagnie est actuellement implantée dans quatre villes : Charles-town (Virginie Occidentale), Pikeville (Kentucky), Carbon (Ohio), et Gibsville (Pennsylvanie). La CCB est responsable de l'exploitation de plus de vingt puits de mine et produit plus de 50000 tonnes de charbon par an. Ce qui n'est pas négligeable si l'on considère sa taille, mais elle est loin de pouvoir rivaliser avec les autres grandes compagnies minières des autres Etats.

L'actuel président est Pete Lafferty. Il racheta les parts de Georges en 1896. La compagnie est connue pour les méthodes violentes qu'elle emploie pour briser les grèves, mais en dehors de cela elle semble être au-dessus de tout soupçon.

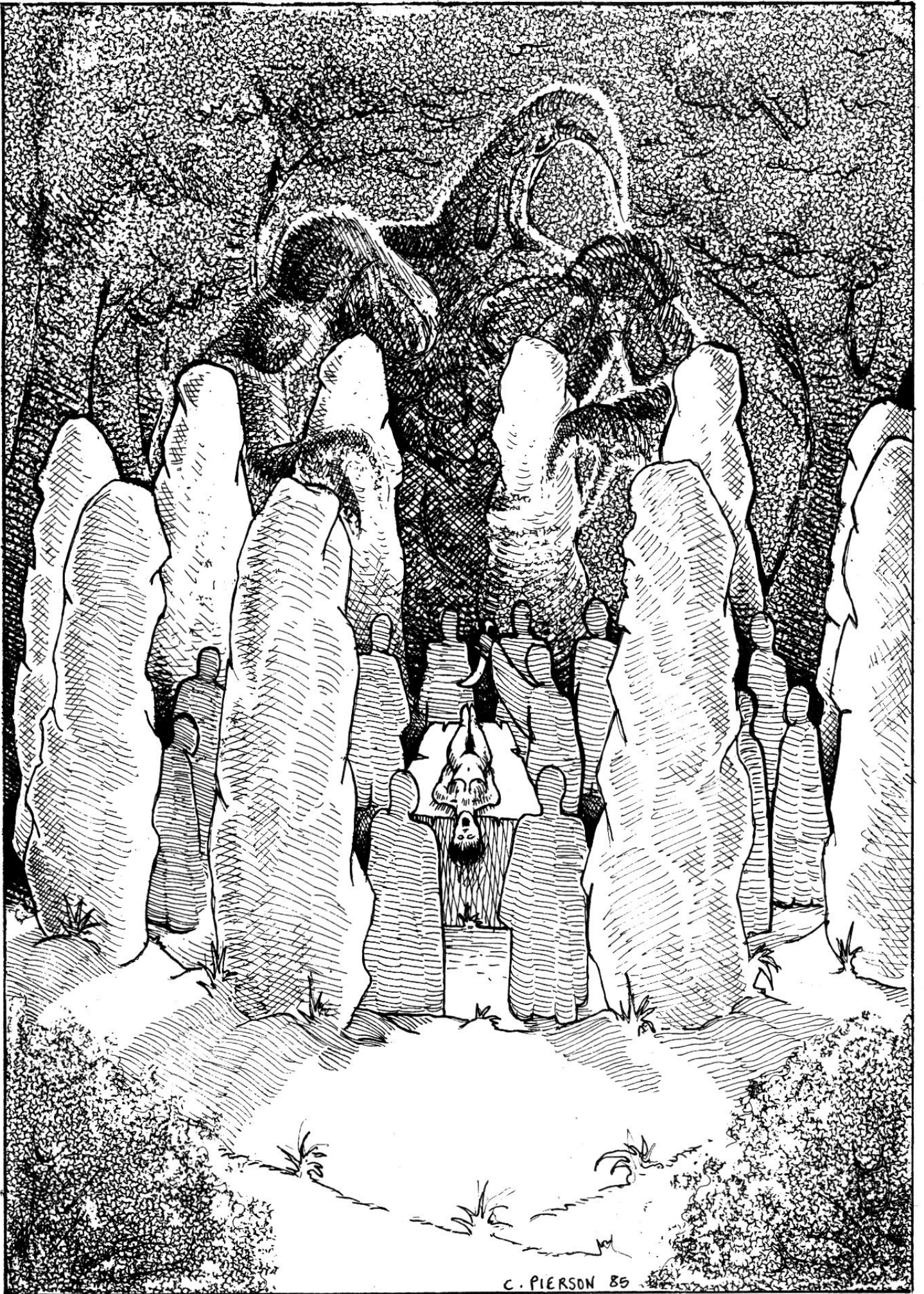
Des rumeurs circulent (jet "d'empalement" de Bibliothèque) selon lesquelles Jim Bonner serait pressenti pour devenir le prochain président de la compagnie.

1-3

L'agitation ouvrière actuelle n'est que la suite logique d'une série de confrontations opposant mineurs et patrons depuis plus d'un siècle. Les conditions de travail sont déplorables et les mineurs sont sous-payés alors que les propriétaires se remplissent les poches.

La lutte s'envenima en 1870, en Pennsylvanie, lorsqu'une organisation clandestine se faisant appeler "les Molly Maguires" tua plusieurs des membres du service de sécurité de la mine ainsi que plusieurs surveillants, utilisant la terreur comme moyen de pression afin d'améliorer les conditions de travail.

L'arrivée de l'agence de détectives Readington marqua la fin du règne des Molly Maguires par l'arrestation et la pendaison de plusieurs de ses chefs, en 1877. Les Molly Maguires n'ont plus fait parler d'eux depuis cette époque.



C. PIERSON 85

Cependant, les récentes explosions de violence et de terrorisme rappellent les méthodes utilisées par ce groupe et une fois de plus le nom des Molly Maguires résonne dans les montagnes.

Les propriétaires pensent que c'est l'œuvre des communistes Russes, et, une fois de plus, ils ont fait appel à l'agence de détectives Readington.

1-4

L'agence de détectives Readington a la réputation de toujours mener à bien ses affaires, et pour elle, la fin justifie les moyens. Elle possède une petite armée de policiers en civil et elle essaie aussi de s'infiltrer dans les lignes ennemies grâce à des informateurs.

Les hommes qui ont réussi à s'infiltrer passent des renseignements aux agents en civil qui organisent alors une descente en règle chez ceux qui ont été trahis. Les personnes arrêtées sont battues jusqu'à ce qu'elles avouent, puis on les pend. Selon eux, plus ils pendront de gens, plus ils auront de chances de tomber sur ceux qu'ils cherchent.

Si l'un des Investigateurs est arrêté par la Readington, il recevra une bonne raclée, mais comme les Investigateurs sont des étrangers membres d'une grande université, on ne les pendra pas. On les emmènera à Scranton et on les jettera devant la porte d'un hôpital. Plusieurs semaines de convalescence seront nécessaires, et les services de police locaux se riront d'eux s'ils veulent tenter quelque chose contre les Readington.

1-5

Si les Investigateurs décident de se rendre dans un endroit où ils ne sont jamais allés et s'ils ne sont pas accompagnés par un habitant de la région, ils ont une chance de se perdre. Le conducteur ou la personne qui les guide doit réussir un jet de Dessiner une Carte.

Si le jet est raté, il faut jeter un D100 et consulter le tableau ci-dessous. Si le score obtenu est égal à 96 % ou plus, le véhicule est endommagé. Un second jet du même type signifie que le véhicule est hors d'état.

1-50 % : La route se termine en rase campagne. Vous faites demi-tour et jetez encore les dés. Vous perdez 2 heures et 15 % d'essence.

51-75 % : La route se termine dans un petit village. Vous jetez encore les dés ; vous perdez 3 heures et 20 % d'essence

76-95 % : La route se termine devant une maison isolée. Jetez encore les dés ; vous perdez 3 heures et 20 % d'essence.

86-95 % : La route se termine devant un obstacle naturel. Jetez encore les dés (-10 %). Vous perdez 3 heures et 20 % d'essence.

96-100 % : Le véhicule est endommagé. Il faut 1D8 heures pour aller chercher du secours plus un jet de Mécanique. Vous perdez 25 % d'essence.

REMARQUE : Tous les véhicules doivent transporter 75 litres d'essence dans leur réservoir et consomment 10 litres aux 100 kilomètres. Toutes les grandes villes possèdent des stations d'essence. Les petites villes ont 25 % de chance d'en avoir une. L'essence coûte 15 cents le litre. Un bidon de 18 litres coûte 2 Dollars.

1-6

Le groupe d'Investigateurs sera logé dans une cabane pourvue des commodités. Elle ne contient qu'un gros poêle ventru et deux tables. Il y a la place nécessaire pour installer les sacs de couchage. Les mois de Mars et d'Avril sont glacials et pluvieux dans les montagnes et la cabane est froide et humide. Chaque nuit les joueurs doivent jeter 3D6 et faire moins que leur Constitution afin de ne pas prendre froid. S'ils prennent froid leur Constitution sera réduite de 1D3 points pendant deux semaines. (Cela affecte leurs

Points de Vie). Toutes les personnes enrhumées doivent jeter 3D6 sous leur Constitution chaque nuit pour ne pas contracter la grippe. Si certains l'attrapent, il y a danger de mort. (Jeter 2D6 sous leur Constitution d'alors). Ils doivent rester au lit pendant au moins une semaine pour récupérer et doivent faire de nouveaux jets de Constitution. S'ils les ratent ils font une rechute et doivent jeter les dés pour savoir s'ils vont mourir ou rester en convalescence.

Rappelez vous que la grippe a tué plus de gens que la première guerre mondiale.

1-7

Le restaurant Hooper est dirigé par Ma Hooper et par sa fille Sarah. Ma est la veuve d'un mineur et elle doit sa bonne fortune à Joe Tate qui s'est entiché d'elle. (Sarah est la fille de Joe). Les Investigateurs prendront tous leurs repas au restaurant. Il fait office de magasin de la compagnie et son surnom est "plumes-moi" car ce magasin n'est qu'une autre des tactiques utilisées par la compagnie pour endetter les mineurs.

Le restaurant Hooper est un bâtiment en pierre pourvu d'un étage. Il possède une douche commune à l'extérieur, derrière la maison, où les mineurs viennent se nettoyer à la fin de la journée de travail. On sert trois repas par jour : Le petit déjeuner à 4 h 30, le dîner à midi, le souper à 18 heures. Les repas sont gratuits pour les Investigateurs. S'ils veulent un panier de provisions cela leur coûtera 5 cents.

Trois personnes vivent à l'étage : Ma, Sarah, et Doc. Knowels. Ma a une cinquantaine d'années et elle a été très belle dans sa jeunesse. Sarah a dix-sept ans et elle est d'une beauté à vous couper le souffle (rappelez vous que c'est la fille de Joe et qu'il peut devenir très violent avec quiconque jouerait avec ses sentiments). Doc. est vieux et décrépit. Il fume cigarette sur cigarette et tousse la plupart du temps. Le soir il boit du whisky en jouant aux dominos. On le voit rarement durant la journée.

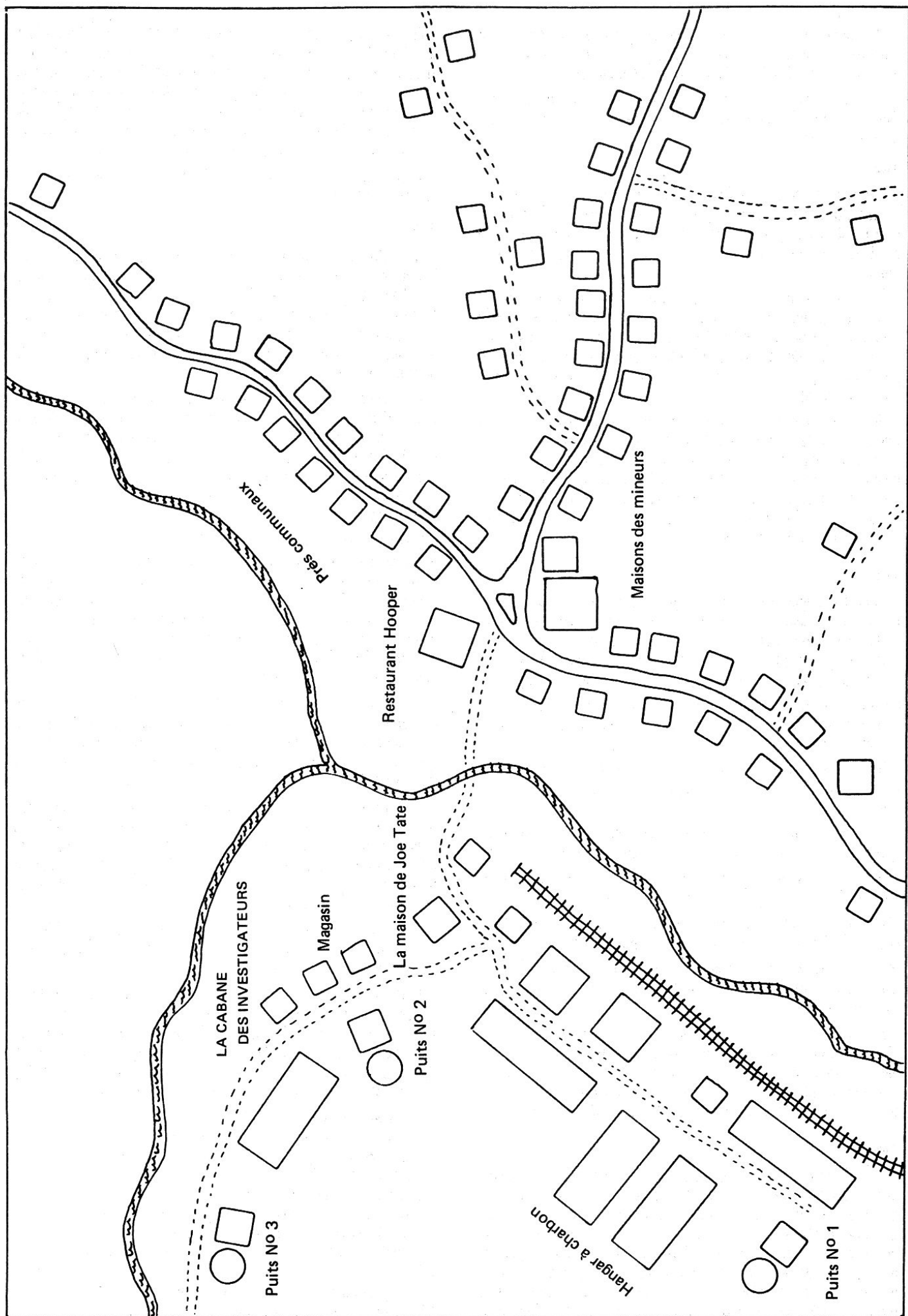
Si l'un des Investigateurs tente de se rendre intéressant aux yeux de Sarah, il doit jeter 3D6 sous son Charisme et lui promettre de l'emmener loin de "tout cela". S'il réussit, elle lui sera dévouée jusqu'à ce qu'un autre fasse un meilleur jet. Ses affinités se décident par un jet de Discussion.

Elle ira se promener avec l'Investigateur gagnant après la messe du soir et le dimanche elle l'invitera à l'accompagner à l'église et, plus tard, au match de football. Durant la soirée ils se retrouveront à l'étage où Doc. jouera le rôle de chaperon. Il y a 25 % de chance pour que chaque semaine un des anciens petits amis de Sarah essaie de tabasser l'Investigateur.

La conversation de Sarah se limite à des commérages. Elle est aussi terrorisée à l'idée de disparaître comme les autres jolies jeunes filles (APP. 1.12.).

Lorsque les Investigateurs se trouvent chez Hooper, il y a 70 % de chance pour que leurs discussions soient rapportées à Joe Tate. Il y a 15 % de chance pour que les mineurs avec lesquels ils parlent appartiennent aux Molly Maguires et 5 % qu'ils soient de la maison Readington. Lorsque les Investigateurs discuteront avec quelqu'un chez Hooper, ils entendront une des rumeurs suivantes :

1. Les Maguires vont tuer Joe Tate.
2. Sean O'Flahrty est un agent de la Readington.
3. Un des Investigateurs est un agent de la Readington.
4. Sarah est enceinte.
5. Sarah a un amoureux dans les bois.
6. Il y a des communistes russes qui campent dans les bois.
7. Sarah est vraiment la fille de Joe Tate.
8. "Ils" ont attrapé la crapule qui a tué les jeunes filles (APP. 1.12.).
9. La peste fait des victimes à Shamokin.
10. Le président a été assassiné.



11. Les Molly Maguires se retrouvent chez Sean O'Flaherty.

12. Les Investigateurs apportent la peste.

(Lorsqu'une rumeur a été entendue deux fois, remplacer la par une de votre invention. La prohibition est bientôt terminée, l'ombre du KKK plane sur la région, etc... Amusez vous).

1-8 La vie à Gibsville

La compagnie des Charbons Bendix possède la vallée entière. Tous les hommes, sauf le Révérend et le Pasteur travaillent pour elle. A partir de douze ans, les enfants travaillent quatre heures par jour à la mine, puis à plein temps dès seize ans.

Pendant la journée on ne voit que les femmes et les jeunes enfants dans les rues, tout le monde travaille.

POPULATION

Adultes - Hommes : 57

Femmes : 74

Enfants (0-16) : 270

Familles : 50 (environ)

LES EGLISES

Saint-Marc : L'église Presbytérienne se trouve au centre de la ville, elle est bâtie en pierre et surmontée d'un clocher carré. La cure, elle aussi en pierre, est attenante à l'église. Le Révérend Peter Jones est le maître des lieux, il a cinquante-quatre ans et il est célibataire. C'est un homme calme et simple.

Saint-Pierre : L'église catholique se trouve aux limites de la ville, c'est un bâtiment en pierre dépourvu de clocher. Le Père Paul Winters vit à côté, dans une maison en bois. Il a trente-deux ans et il a la réputation de mener ses ouailles selon les préceptes de la Bible. Il prend fréquemment les Maguires à partie lors de ses sermons et il jouera un rôle actif dans tout ce qui peut être entrepris en ville durant le séjour des Investigateurs. Par exemple, lorsque les cadavres des Catholiques seront découverts dans la caverne de cristal, il exigera en enterrement religieux et, si on le lui refuse, il attendra la meilleure occasion pour subtiliser les corps.

LES AUTRES BATIMENTS

Les maisons des mineurs ne sont que des huttes grossières faites de planches disparates.

Le restaurant Hooper est un bâtiment en pierre d'un étage.

Les bâtiments de la mine sont en bois.

Les bureaux de la mine sont en pierre.

La maison de Tate est en pierre.

Les maisons des surveillants sont en bois.

LES PRINCIPAUX HABITANTS

Joe Tate : C'est le responsable local de la CCB. Un grand gaillard de forte carrure nanti d'un très mauvais caractère. Il porte toujours un pistolet sur lui, même s'il préfère s'en servir comme d'une matraque plutôt que de tirer des coups de feu.

Mike Palukah : C'est le contremaître de la mine et le bras droit de Tate. Il est laid et énorme, cruel et sadique. Il porte un pistolet ainsi qu'un bâton en noyer. Il est responsable des activités journalières à la mine.

Bill Roth, Tim Casey, Jack Binder et Clem Undershaw sont des agents en civil de la Readington. Deux d'entre eux sont toujours en faction devant les bureaux de la mine, ils portent un revolver et un fusil de chasse.

Ma Hooper : C'est une belle quinquagénaire, qui dirige le restaurant Hooper.

Sarah Hooper : C'est la fille de Ma.

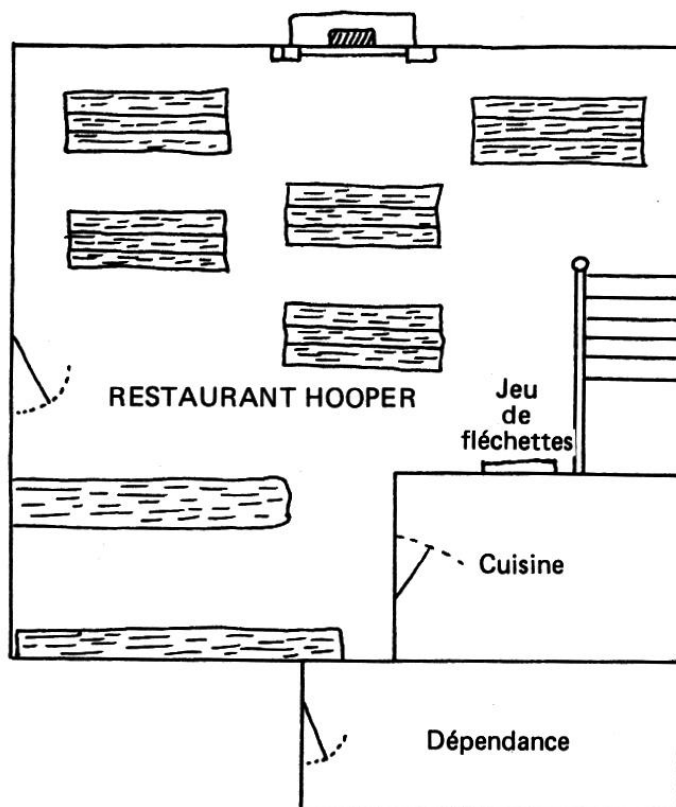
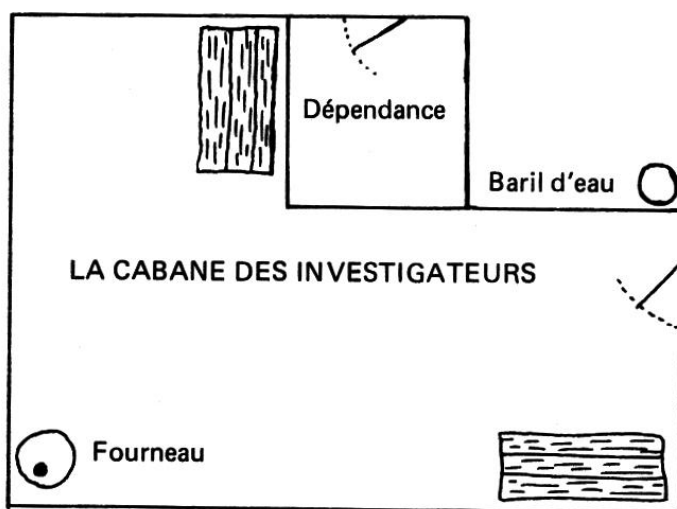
Doc Knowels : C'est un vieil alcoolique décrépit qui joue le rôle de charcutier pour la CCB.

Sean O'Flaherty : C'est un mineur, un grand gaillard à la carrure imposante. C'est un chef né et tous les mineurs lui obéissent. Il s'emporte assez facilement surtout lorsqu'il a bu, ce qu'il fait le plus souvent possible.

LES ACTIVITES JOURNALIERES TYPIQUES DU LUNDI AU VENDREDI

4 heures : Les lampes à charbon commencent à s'allumer dans les rues et de la fumée s'élève des cheminées.

4 h 30 : Le restaurant Hooper ouvre ses portes. Sarah est responsable du petit déjeuner qu'elle sert aux célibataires, aux Investigateurs et aux hommes mariés dont la femme est malade ou de mauvaise humeur. Le petit déjeuner se compose de thé, de flocons d'avoine, de pain complet et de bacon. Des paniers de déjeuner composés de thé froid, de pain et de fromage sont vendus 5 cents



4 h 40 - 4 h 50 : Cinquante hommes se traînent d'un pas nonchalant vers les bureaux de la mine. Mike Palukah répartit le travail de la journée, les meilleures places vont à ses préférés.

4 h 55 : Plusieurs brefs coups de sifflet, les mineurs vont rejoindre leur poste.

5 heures : Un coup de sifflet plus long, le travail commence.

7 h 30 : Tous les enfants vont à l'école dans leur église respective.

9 heures - 12 heures : Matinée. Les femmes lavent le linge, entretiennent le jardin, prennent du charbon pour le feu, etc.

12 heures : Plusieurs brefs coups de sifflet. C'est l'heure du repas pour les mineurs et l'école se termine.

12 h 30 : Un long coup de sifflet, les mineurs et les enfants les plus âgés reprennent le travail.

13 heures : Les enfants catholiques vont au catéchisme, les autres jouent et aident leur mère.

17 heures : Un long coup de sifflet, le travail est terminé, les mineurs vont se laver à la douche commune qui se trouve derrière le restaurant Hooper.

18 heures : On sert le souper chez Hooper. Il n'y a pas de menu, on mange ce qu'il y a.

19 heures : Les cloches sonnent pour les messes du soir.

19 - 21 heures : Les hommes viennent boire une bière ou deux chez Hooper, jouer aux fléchettes, aux dominos ou bien discuter. On rend visite à des amis, les enfants jouent sur le terrain vague derrière le restaurant, les jeunes amoureux sortent faire une balade.

21 heures : Hooper ferme ses portes, petit à petit, les gens vont se coucher.

22 heures : Le couvre-feu est surveillé par deux hommes de la Readington qui patrouillent en ville. Peu de lumières allumées après vingt-deux heures si ce n'est celle provenant de Doc qui lit jusqu'à au moins minuit. Ma se plaint constamment de ce gaspillage de pétrole.

Samedi

La journée du samedi est semblable à la semaine, à quelques différences près.

4 h 30 : Un train arrive, traînant à sa suite des wagons à charbon vides. Il amène avec lui la paie des mineurs, le courrier et le ravitaillement. Les mineurs les plus privilégiés sont chargés de décrocher les wagons vides et de les remplacer par ceux qui ont été remplis durant la semaine. Il y a quatre hommes armés dans le train en plus du mécanicien, du serre-freins et du chauffeur.

14 heures : Le train siffle et s'en va.

15 heures : Le travail s'arrête, on distribue la paie de la semaine dans les bureaux administratifs. Le samedi soir il y a habituellement une atmosphère assez joyeuse chez Hooper. Doc a une nouvelle réserve de whisky, il y a généralement un tournoi de fléchettes et des débuts de bagarre.

1-75 % : Echauffourées à l'extérieur.

76-95 % : Bagarre à main nue, quelqu'un est assommé.

96-99 % : Assez sérieuse bagarre, quelqu'un sera convalescent pendant 1 à 6 jours.

100 % : Le restaurant Hooper est saccagé.

Couvre-feu à minuit.

Dimanche

7 heures : Petit déjeuner chez Hooper.

8 heures : Messe dans les deux églises.

11 heures : Les gens sont venus à pied des villes voisines car il y a pique-nique sur le terrain communal suivi d'un match de football. Tout le monde veut assister à la partie. Palukah sera l'arbitre et avec Tate, ils prennent de gros paris sur l'équipe adverse. Les agents de la Readington patrouillent en ville. Si le match avait eu lieu dans une ville voisine, les gens de Gibsville s'y seraient rendus à pied mais la Readington aurait quand même patrouillé en ville.

18 heures : Souper du dimanche chez Hooper.

20 heures : Hooper ferme ses portes.

22 heures : Couvre-feu.

TABLEAU DES EVENEMENTS SURVENANT AU HASARD CHAQUE JOUR A GIBSVILLE

Du lundi au vendredi

1-60 % : Il ne se passe rien.

61-75 % : Un personnage non joueur a un accident mineur à la mine.

76-80 % : Un personnage non joueur a un grave accident à la mine.

81-83 % : Un personnage joueur a un accident mineur à la mine.

84-85 % : Un personnage joueur a un grave accident à la mine.

86-88 % : Il y a une naissance.

89-90 % : Il y a un décès.

91-95 % : Un délit est commis (1-75 % : bagarre ; 76-95 % : vol mineur ; 96-99 % : vol important ; 100 % : meurtre).

96-99 % : Un voyageur traverse le village.

100 % : Jetez les dés une nouvelle fois.

Samedi

1-75 % : Consulter le tableau ci-dessus.

76-85 % : Championnat de fléchettes chez Hooper.

86-90 % : Il y a un mariage.

91-95 % : Un marchand ambulant passe à Gibsville.

96-99 % : Un délit est commis.

100 % : Jetez les dés une nouvelle fois.

Dimanche

1-90 % : Il ne se passe rien.

91-100 % : Il y a quelque chose d'inhabituel.

1-9

Les cavernes de cristal sont les vestiges d'une ancienne mine Mi Go. Elles ont 25.000 ans. Les Mi Go s'étaient intéressés à une couche particulière de calcaire à cause de sa haute teneur en iode radioactive. L'intérêt particulier de cette mine était qu'elle leur permettait d'utiliser une nouvelle technique de forage : une créature spéciale qui absorbait les rochers et qui traitait l'iode s'y trouvant avec son appareil intestinal. La créature lubrifiait le passage qu'elle utilisait en exsudant une substance visqueuse qui, en durcissant, est devenue le cristal vert qui recouvre et renforce les parois.

Malheureusement les Mi Go n'avaient pas une assez longue expérience de leur machine. Au début, tout se passa bien, dirigée par le contrôle mental des Mi Go, la créature creusait son chemin sous terre jusqu'à la couche désirée et commençait à creuser régu-

lièrement le sous-sol. Puis un jour elle tomba sur une couche de charbon, se dérégla et finit par exploser. Un des Mi Go se trouvait alors présent, il mourut sous la violence de l'explosion, son corps s'évapora mais une de ses griffes gauches s'enfonça dans le cristal qui durcissait rapidement et fut ainsi conservée jusqu'à notre époque. L'explosion projeta aussi une partie de la carapace de la créature à l'autre bout du tunnel et elle y resta, semblable à une coquille de crabe.

Les Mi Go abandonnèrent la mine et, quelques années plus tard, un paresseux y pénétra. Il y vécut très heureux durant de nombreuses années jusqu'à ce qu'un violent tremblement de terre provoque un éboulement qui l'enferma au plus profond de la caverne.

Lorsque les druides arrivèrent dans la région, ils étaient guidés par un homme appelé Balson. Alors qu'il était à la recherche d'un lieu propice où célébrer le rituel, il trébucha sur l'éboulement qui masquait l'entrée de la caverne et essaya alors de se frayer un passage. Fasciné par ce lieu, il ordonna aux autres druides de lui bâtir une maison au-dessus de la mine avec un passage secret menant aux cavernes. Peu à peu, le petit village de Ham Hollow se développa près de la demeure des druides. Les membres du culte étaient répartis dans les différents villages de la région mais la vieille Maison Balson était toujours la demeure du grand druide. Lorsque Peter O'Duggin (alias Mogh Ruith) s'empara de cette demeure dans les années 1870, il en fit un lieu de retraite sûr pour les Molly Maguires.

Malheureusement pour O'Duggin, un agent de la Readington découvrit la planque et, en 1877, il y eut une bagarre.

Il y a toujours un vieux à Ham Hollow pour se souvenir de cette bataille et il la racontera aux Investigateurs pour quelques pintes de bière : "Ça se passait un dimanche après-midi, on a vu au moins une vingtaine de ces Gars grimper la colline comme s'ils avaient le diable aux trousses et se ruer chez Balson et, moins d'une minute plus tard, un groupe de flics qui les poursuivait.

Ils ont commencé à se tirer dessus et on les entendait jusqu'à Coaltown. Et puis, après une demi-heure, y se sont calmés. Tout le monde se rendait compte que c'était pas la bonne solution. Alors les flics ont discuté entre eux et ont décidé de les griller dans la maison. Y nous ont envoyé moi et des copains chercher du bois sec qui z'ont jeté contre la maison et puis ils ont mis le feu.

On les aimait pas beaucoup ces Maguires mais enfin c'était pas beau à voir. Ils ont d'abord voulu se rendre mais les flics les abattaient avant qu'ils puissent dire un mot et alors y z'ont préféré rester à l'intérieur. On les a entendu crier puis on a entendu des coups de feu et puis plus rien. On est tous resté à regarder la maison brûler et on a trouvé quelques cadavres à l'intérieur quand on est allé voir après. Et ça a été la fin de ce sale O'Duggin et de toutes ses manigances.

Sûr, y a ceux qui disent que la maison est hantée, mais j'y crois pas. En tous cas plus personne veut s'en approcher. C'est plus qu'une ruine maintenant, vous la voyez là-haut sur la colline ?".

Mais tous les Maguires ne sont pas morts. Mogh Ruith en a conduit trois dans les cavernes sous la maison où il espérait attendre que les choses se calment. Puis ils découvrirent que la maison s'était écroulée au-dessus du passage secret et qu'ils étaient enfermés. Les Maguires étaient désespérés, mais Mogh Ruith pensa aussitôt à une nouvelle échappatoire. Il commença par hypnotiser ses compagnons afin qu'ils ne le voient pas travailler. Puis il élaborait un sort.

Pendant plusieurs jours il travailla sur le Vortex de Pouvoir qui pourrait le transporter hors de cette prison. Lorsqu'il eut faim, il commença à manger la seule nourriture disponible, les Maguires. Il termina finalement le Vortex et remonta les courbes de la spirale. Dès qu'il eut posé le pied sur le dernier symbole, il fut transporté jusqu'à la vallée secrète (App. 1.11).

Le Vortex est toujours utilisable et si certains des Investigateurs posent le pied gauche sur la première rune, et continuent leur progression rune après rune, ils déclencheront le Vortex. Ils ressentiront d'abord des picotements dans les cheveux et à la base du cou. Encore quelques pas et leurs cheveux se dresseront sur leur tête puis, plus tard, des étincelles jailliront de leurs doigts (à ce stade, il faut expliquer aux Investigateurs qu'ils ont l'impression d'être observés et que s'ils font un pas de plus, ils peuvent franchir les limites d'un univers sans espoir de retour. S'ils continuent quand même, ils abandonneront leur âme à Nyarlathotep et au moment crucial de l'acte 3 ils ne pourront rien faire contre son fils). A l'approche du centre leur corps sera enveloppé de flammes et une fois au milieu ils disparaîtront dans un éclair.

La construction ainsi que l'utilisation du Vortex n'ont été qu'une étape dans l'asservissement de Mogh Ruith. Il a totalement livré son âme à Nyarlathotep et il est devenu son fidèle serviteur. Il comprend l'horreur de son geste mais le préfère à une mort certaine dans ces cavernes.

Les personnes observant la scène doivent réussir un jet de SAN ou perdre 1D6 points de SAN. L'Investigateur qui a été téléporté doit réussir un jet de SAN ou perdre 1D10 points. S'il réussit son jet, il percevra ce qu'a ressenti Mogh Ruith alors qu'il utilisait le vortex il y a plus de cinquante ans. Il verra le combat, ainsi que Mogh Ruith dessiner le Vortex.

Peu importe ce qui peut arriver d'autre à l'Investigateur, il se retrouvera au centre de la vallée secrète (App. 1.11). Mogh Ruith saura que quelqu'un a utilisé le Vortex et il se rendra rapidement sur les lieux pour se débarrasser de l'importun. A moins que l'Investigateur ne découvre une piste alors qu'il cherche son chemin de retour, il aura besoin d'un jet "d'empalement" de Dessiner une Carte pour retrouver sa route.

Si on efface le Vortex il cessera de fonctionner pour toujours. Mogh Ruith tentera probablement de le faire si les Investigateurs laissent la caverne sans surveillance pendant un certain temps.

DESCRIPTION DES CAVERNES

Note : Il faudra huit jours pour établir un plan détaillé des cavernes. Au terme de cette période, on fait un jet de Dessiner une Carte. S'il est réussi, le plan est complet. Si le jet est raté, on doit passer une autre journée à corriger les erreurs et faire un nouveau jet et ainsi de suite jusqu'à ce que le jet soit réussi. Tous les jets de recherche se font de cette manière.

1. Le puits N° 3 a une profondeur de 117 mètres.

2. Une galerie de mine s'étend sur 81 mètres à travers une couche de charbon de 1,20 mètres d'épaisseur.

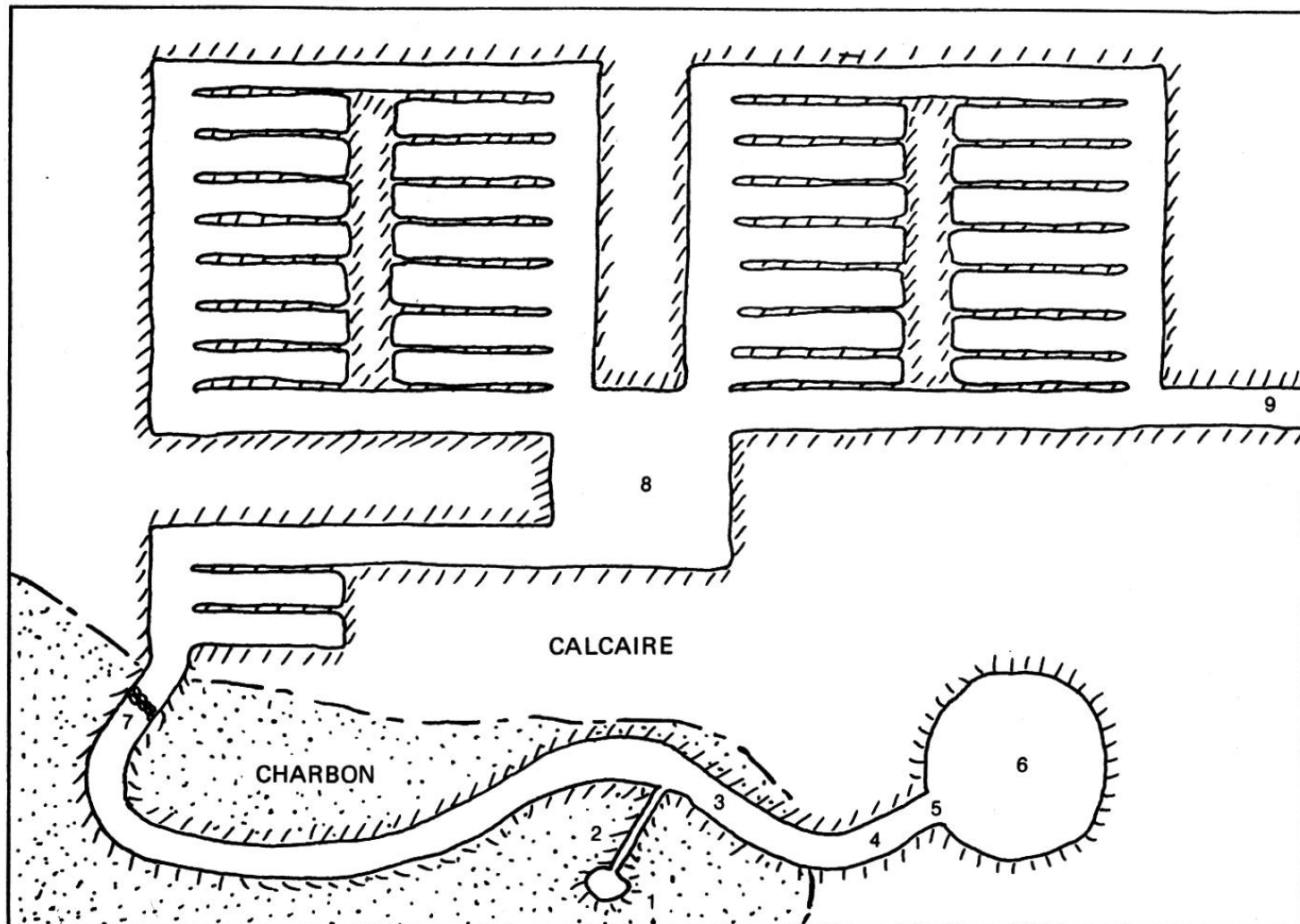
3. Des ossements. Une bonne inspection révélera que ce ne sont pas des os d'origine humaine. Un jet réussi de Paléontologie montrera que ce sont des os de Paresseux géant. D'autres recherches en Paléontologie montreront que :

a. Le Paresseux semble être mort de mort naturelle (1 jour).

b. Les os ont au moins 15 ou 30.000 ans (2 jours).

4. Il y a une pince de Mi Go encastrée dans le cristal. Il faudra un jet "d'empalement" de Trouver un Objet Caché pour la découvrir à moins que des recherches approfondies ne soient entamées. Si c'est le cas, on ne pourra couvrir qu'une surface de 1,50 mètre par jour. La pince apparaîtra comme une tache plus sombre dans le cristal et, si on essaie de la retirer et qu'on l'expose à l'air, elle s'évaporerait en cinq minutes.

On peut réussir un moulage assez précis de la pince. Un jet réussi de Paléontologie montrera qu'il s'agit d'une pince complètement articulée, capable de tous les mouvements et de toutes les manipulations que peuvent réaliser les doigts. C'est une découverte pour le



monde scientifique mais nul ne croira à son existence puisque l'original a été détruit.

5. Un objet gris, de consistance légère et filamenteuse. Il est desséché et craquelé comme s'il avait été exposé à une intense chaleur. Sa forme est assez vague, il a un volume de 22 dm³ et un poids de 544 grammes. Des recherches en Paléontologie révéleront que :

- a.** Il est d'origine organique (2 jours).
- b.** Il rappelle une coquille de crabe (2 jours).
- c.** Il contient du calcium, de l'iode, du silicone et du carbone. Il se nourrissait probablement de pierres (1 jour).
- d.** Si la composition du cristal est connue, les paléontologues en déduiront que c'est cet animal inconnu qui l'exsudait par des pores de sa carapace (1 jour).

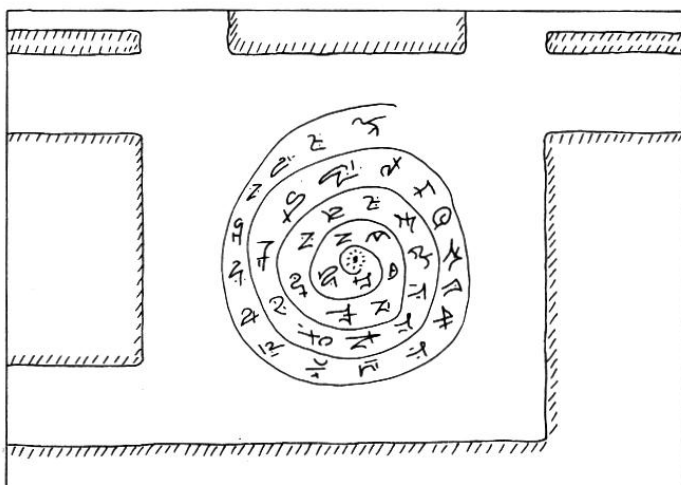
6. Une grande pièce circulaire de quinze mètres de diamètre, les parois ne sont pas recouvertes de cristal, la pièce est jonchée de petits objets de couleur brune et de formes diverses. (Un jet de Géologie montrera que les parois sont en calcaire, un jet de Paléontologie permettra de découvrir que ces petites taches brunes sont des excréments de Paresseux).

D'autres recherches montreront que :

- a.** Les parois sont légèrement vitrifiées comme à la suite d'une intense chaleur (Géologie 1 jour).
- b.** Des morceaux de cristal sont encastrés dans les parois comme à la suite d'une violente explosion (Géologie 1 jour).
- 7.** Un monticule de rochers, il faudra quatre jours pour le débayer.
- 8.** La caverne centrale (voir le plan détaillé). Le vortex du pouvoir est dessiné sur le sol, au centre, avec du charbon d'os humains. Un jet d'Occultisme ou des recherches appropriées permettront de

reconnaître qu'il s'agit de runes celtiques et d'inscriptions arabes. La phrase est intraduisible. On découvrira de nombreuses traces de feux de camp dans un des passages latéraux (les excréments du Paresseux jonchent le sol des cavernes) et on finira aussi par trouver un cadavre à demi-mangé. Un autre passage latéral cache deux autres cadavres assis contre la paroi. Il faudra une demi-journée au Paléontologue pour découvrir qu'ils sont morts de faim et deux autres jours pour que leurs dépouilles soient identifiées par les autorités locales comme étant celles de deux mineurs disparus en 1877 (ils n'ont aucun papier sur eux).

9. Le tunnel se poursuit, droit comme un I sur 32 kilomètres, avant de se terminer par un rocher qui obstrue le passage. Il y a une étroite fissure par laquelle on pourra se faufiler grâce à un jet de Spéléologie. Après une quinzaine de mètres, ce nouveau tunnel



est, lui aussi, bouché mais cette fois-ci par un éboulement qui semble provenir d'un bâtiment. Un jet réussi de Dessiner une Carte montrera que le tunnel a amené les Investigateurs jusqu'aux environs de Ham Hollow.

Si on essaye de déblayer les décombres (de l'extérieur il ne faudra que quatre jours), on trouvera un cylindre en os contenant un vieux parchemin. Les inscriptions sont en vieux Gaélique, en vers Bardique, et correspondent au sortilège qui permet de convoquer l'avatar de Nyarlathotep destiné à féconder la treizième victime.

AUTRES RECHERCHES

LE CRISTAL

a. Il a l'apparence du verre et ce n'est pas du vrai cristal (jet de Géologie réussi).

b. Il est composé de carbone, de silicone, d'oligo-éléments (Géologie, 2 jours).

c. Il est possible qu'il soit d'origine organique (3 jours, jet de Géologie et jet de Connaissance). Tout cela doit être découvert avant que la nature finale du coquillage ne soit déterminée.

LE CALCAIRE

a. Haute teneur en iode (Géologie, 2 jours).

LE CHARBON

a. Anthracite, rien d'inhabituel (Géologie, 1 jour).

Note : Des parcelles de cristal devront être enlevées du mur afin de découvrir les lignes de séparation entre le calcaire et la couche de charbon.

1-10

Un camion de marque Mack en assez bon état a été découvert à environ 3 kilomètres au nord de Gibsville. Il a dû rester dissimulé pendant assez longtemps car on n'a retrouvé aucune trace de passage récent autour de lui. Il a un de ses essieux cassé et n'a pas de plaque d'immatriculation. On pourra retrouver sa trace grâce au numéro du moteur qui conduira chez un marchand de bateaux à Egg Harbord. Le camion a été vendu à un certain Peter O'Duggin de Ham Hollow, en Pennsylvanie. Ces recherches dureront de une à trois semaines.

Si l'un des Investigateurs va à Egg Harbord, il apprendra que le camion a été payé en billets de banque américains le 06/02/1918, mais la description de l'acheteur reste très vague.

Un rapport de police daté du 10/2/1918 indique que le propriétaire du véhicule a eu une amende pour stationnement interdit au bord d'une plage voisine et qu'il ne l'a jamais payée.

Les journaux du 12/02/1918 parlent tous du cargo allemand qui s'échoua sur cette même plage tard la nuit précédente et dont on ne retrouva jamais l'équipage. Le journal de bord fut récupéré par les services de renseignements de l'armée. Il indique que le cargo était en mission secrète et que sa dernière escale avait été l'Irlande. Une note personnelle retrouvée dans le journal disait : "Pourquoi veulent-ils cette pierre, je me le demande ?".

Des recherches dans les journaux Irlandais des semaines précédentes apprendront aux Investigateurs qu'une pierre très ancienne, le Rath Ramach, avait été volée le 01/02/1918. Nul ne sut jamais qui furent les auteurs de ce vol et quels étaient leurs motifs.

Des recherches sur la Rath Ramach permettront de découvrir qu'elle a été amenée en Irlande avec une autre pierre, la Rath Fail, au premier siècle après J.-C., par un druide appelé Mogh Ruith. Il est dit que les deux pierres étaient chacune une moitié de la machine construite par Mogh Ruith et un magicien Sumérien, du nom de Simon Magus, en 61 ap. J.-C., à la cour de l'Empereur Néron. La machine s'envola mais s'écrasa aussitôt grâce à l'inter-

vention de St Pierre. Mogh Ruith et sa fille s'enfuirent avec les deux pierres pour les étudier. Elles avaient la réputation de porter malheur et d'être à l'origine d'épidémies et de monstrueuses transformations.

Toutes ces recherches dureront plusieurs semaines, si ce n'est plusieurs mois, et ne pourront être entreprises qu'entre l'acte 1 et l'acte 2.

1-11

La vallée secrète est en réalité un aven créé à la suite d'un affaissement souterrain, il y a plusieurs milliers d'années. Elle est totalement inaccessible si ce n'est par une unique fissure qui s'ouvre à l'ouest sur la vallée suivante. Ses flancs sont raides, abrupts et friables.

Aucune végétation n'y pousse à cause des forces mystiques à l'œuvre. Ces mêmes forces empêchent les gens de venir s'y promener, ce qui fait que la vallée est restée à l'écart de toute vie pendant très longtemps, jusqu'à ce que Balson y soit amené par Nyarlathotep.

Le cercle de pierres dressées fut installé par le shaman d'une tribu indienne, disparue aujourd'hui, qui vénérât Ithaqui, le Marcheur du Vent.

L'autel de pierre, situé au centre, est la Rath Ramach.

1-12

Durant les douze derniers mois, des jeunes filles ont régulièrement disparu : une chaque mois. Un matin, elles n'étaient plus là et nul n'en entendit plus jamais parler. Ces disparitions sont très inhabituelles pour cette région reculée d'où les gens partent très rarement et les jeunes filles seules encore moins souvent. Toutes ces jeunes filles appartenaient aux villages environnants et aucune ville ne semble avoir été plus touchée qu'une autre. Toutes ces disparitions ont eu lieu dans un rayon de 24 kilomètres. On a tout d'abord cru qu'elles avaient été victimes d'un accident ou été attaquées par un animal sauvage, mais devant l'augmentation et la régularité de ces disparitions on a commencé à penser à un fou.

A l'approche des nuits de pleine lune, les femmes ont peur et restent cloîtrées chez elles, mais invariablement, chaque mois, une jeune fille disparaît. Les mineurs sont très effrayés, mais ils sont mécontents aussi. Ils soupçonnent soit les Molly Maguires d'organiser d'horribles cérémonies, soit les propriétaires de pratiquer la traite des blanches.

Ils hésiteront à en parler aux étrangers et, si ceux-ci insistent trop, ils commenceront à entendre des rumeurs chez Hooper les accusant d'être responsables de ces disparitions.

La dernière jeune fille à avoir disparu est Bridey Mc Collough, deux semaines avant l'arrivée des Investigateurs en ville. Elle avait seize ans et vivait à Gibsville. Ses parents ne savent rien de plus sur sa disparition.

Les autres jeunes filles disparues étaient :

1. Susan Corning, 15 ans, de Pitville.
2. Lisa Stuart, 17 ans, de Harriston.
3. Maude Fricket, 16 ans, de Coaltown.
4. Susan O'Reilly, 16 ans, de Springwater.
5. June Benson, 17 ans, de Yorkville.
6. Linda Evans, 15 ans, de Simpson.
7. Jill Krentz, 16 ans, de Black Hollow.
8. Vicky Maccenna, 15 ans, de Carbon.
9. Debbie Clarke, 17 ans, de Tonrown.
10. Clair Wright, 16 ans, de Ham Hollow.
11. Carol O'Conner, 17 ans, de Lynton.

1-13

Oncle Mo est en réalité Mogh Ruith, né Peter O'Duggin. Son apparence de vieil et aimable ermite n'est qu'une façade. Il est en fait l'être le plus diabolique et le plus vil que les Investigateurs rencontreront jamais. Il est le grand druide, celui qui fournit les jeunes filles. Il est le pouvoir secret qui dirige les Molly Maguires et très certainement le propriétaire de plus de la moitié de l'Etat. Il ne relâche jamais sa vigilance et il sait toujours quand il est observé. Si les Investigateurs le soupçonnent, il brouillera les pistes afin de se débarrasser d'eux. S'il a peur d'être découvert, il dira aux Maguires que ce sont des agents de la Readington et qu'ils doivent être éliminés. Si cela ne suffit pas, il fera appel à deux druides et organisera un guet-apens meurtrier près de la vallée secrète.

Il n'est jamais très loin de chez lui et il y arrivera en 1D6 minutes. S'il est obligé de se battre, il jettera un sort de Flétrissement sur les joueurs. Grâce aux nombreux sacrifices et à la venue imminente de Nyarlathotep, il a un Pouvoir de 50. Les livres se trouvant dans sa cabane sont variés et d'origines différentes. Il n'y en a qu'un seul de vraiment important, "Le Rath Fail". Il a été écrit en vers bardiques tirés du Gaélique ancien par Mogh Ruith et sa traduction prendra deux fois 1D3 ans. Il relate mot pour mot ce qui se passera dans ce

scénario et offrira une vue d'ensemble du mythe de Cthulhu (15 au mythe de Cthulhu, 5 de multiplicateur de sort). Le premier sort sert à convoquer l'avatar fécondateur de Nyarlathotep.

Peter O'Duggin tomba en possession du livre lorsqu'il tua Balson l'ancien grand druide afin de prendre la direction du culte. A cette époque, il n'était qu'un jeune Irlandais un peu exalté. A peine débarqué et il transforma le culte druidique en un groupe d'intervention dépendant du Molly Maguires. Il ne s'intéressait pas à la magie mais il apprit quand même quelques sorts mineurs et bientôt tomba sous la domination de Nyarlathotep. Il devint le fidèle serviteur de ce Dieu du Mal lorsque, piégé dans les cavernes, il dut utiliser le Vortex pour s'échapper.

Le livre contient aussi un sort permettant de confectionner un onguent empêchant son corps de vieillir. Il ne confère pas l'immortalité et son corps souffre de nécrobiose (mort des cellules). Afin de retarder l'échéance, il prend des bains d'eau glacée plusieurs fois par jour. L'onguent a une odeur acre très particulière.

Fin de l'acte I

MARS 1919

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

AVRIL 1919

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

ACTE II

"LE VAGABOND"

Les Investigateurs sont envoyés en Arizona pour récupérer les fragments d'un astéroïde dont les émanations radioactives sont mortelles. En rassemblant l'équipement nécessaire et lors de leur arrivée là-bas, ils apprendront qu'ils ne sont pas les seuls à être intéressés par ces fragments. Leurs adversaires ne sont pas seulement impitoyables, mais de plus ils sont dotés de pouvoirs très particuliers.

Cette seconde aventure commence environ *quatre ans* après la première.

L'appendice 2.1 contient des indications permettant de déterminer les actions et l'avancement professionnel des personnages joueurs durant ces quatre années. Les Gardiens peuvent aussi avoir choisi de lancer leurs personnages joueurs dans d'autres aventures du même type durant cette période.

La partie finale de ce livret décrivant les personnages joueurs de cet acte comprend aussi un groupe de personnages joueurs différents qui pourraient se trouver mêlés à ce qui va suivre. Cette liste ne devrait être utilisée que si le personnage de l'un des joueurs est mort ou handicapé de façon permanente, ou bien si les joueurs pensent que leurs personnages n'ont pas de raison logique de participer à cette nouvelle aventure.

L'Acte II est présenté de la même façon que l'Acte I.

PELURES D'OIGNONS

COUCHE 1

L'astéroïde connu par les druides sous le nom de *Vagabond* se rapproche rapidement de la terre et s'apprête à déverser son chargement mortel. Dans quelques semaines, le plan prévu par Nyarlathotep portera ses fruits ou s'avèrera être un échec. Simon Masters, le fruit contre nature de Nyarlathotep et de Sarah Hooper, a terminé son éducation au sein du culte druidique dans les montagnes, et, en quatre ans, a pris l'apparence d'un jeune homme. Comme l'avait prévu Mogh Ruith, il est maintenant étudiant en physique à l'Université Myskatonic. Mogh Ruith se trouve, lui aussi, à l'Université sous les traits du Dr. Peter McDonnell, un anthropologue de l'Université de Leeds en Angleterre, en année sabbatique à Arkham.

COUCHE 2

En dehors des Investigateurs, trois personnes ont connaissance de l'arrivée de l'astéroïde.

Le Baron Von Starnberg (App. 2.3) ; le Comte Jules de Rochambleu (App. 2.4) ; et Amonna Sowenda (App. 2.5). Chacun d'eux va tenter de s'emparer de quelques uns de ces mystérieux fragments. Mogh Ruith, qui n'est pas au courant de l'existence de ces trois personnages, compte sur les Investigateurs pour lui ramener les fragments de l'astéroïde à l'Université Miskatonic. Comme c'est le seul groupe envoyé en mission officielle dans la région, ils ramèneront probablement assez de fragments pour que Mogh Ruith puisse achever son plan.

Scène 1

Le bureau du Professeur Brown. Le soir du Mardi 24 Juillet 1923.

RESUME

Vous êtes une fois de plus rassemblés dans les bureaux du Professeur N.E. Brown, doyen de la Faculté des Sciences de l'Université Miskatonic. Trois autres personnages, en plus de vous et du Professeur, sont présents dans la salle. Brown les présente comme étant le Dr. Stephen Fitzroy, Directeur du Département d'Astronomie, le

Professeur Manly Hyde-Simmons, Directeur du Département de Physique, accompagné d'un de ses protégés.

Une fois les présentations faites, Brown vous fait part des informations suivantes, agrémentées de quelques explications de la part de Fitzroy et de Hyde-Simmons.

1) Fitzroy, connu dans le monde entier comme un innovateur dans le domaine de l'astronomie, a découvert un nouvel astéroïde alors qu'il faisait des observations à travers son hélioscope expérimental (téléscope permettant d'observer le soleil et ses environs). L'astéroïde suit une orbite tout à fait inhabituelle, semblable à celle d'une comète. Il s'éloigne au-delà des limites de notre Système Solaire pour revenir jusqu'à frôler le soleil. Sa révolution dure 372.6 années et semble être influencée par la présence d'une planète non identifiée, située aux confins de notre Système Solaire.

2) Les analyses spectrographiques de l'astéroïde ont décelé la présence d'une importante teneur en métal transurannique lourd, d'une masse atomique de 483. Il est donc incroyablement dense et certainement très radioactif.

3) L'astéroïde doit frôler la terre de très près après avoir contourné le soleil et il y a une chance raisonnable pour que les variations gravitationnelles provoquent la chute de quelques fragments sur terre. Si c'est le cas, ces fragments tomberont sur le continent Nord-Américain. Comme l'astéroïde se rapproche, nous pourrions mieux calculer le ou les points d'impact de ces fragments.

"Messieurs", termine Brown, "ce que nous révéleront ces fragments pourrait bien être la découverte scientifique du siècle : un métal totalement inconnu sur terre. Un élément de plus dans le processus de compréhension de notre univers".

"D'autre part, la nature radioactive de ces fragments peut avoir de graves répercussions si l'on ne les manie pas avec soin. Chaque jour nous apprenons les horribles effets des radiations sur l'être humain et je dois vous avertir qu'il y a un grand risque de contamination et de destruction des populations locales si nous abandonnons les fragments là où ils sont tombés".

"Les obstacles que vous avez rencontrés jusqu'à présent ont prouvé que vous aviez les pieds sur terre et que l'on pouvait compter sur vous. J'aimerais que vous vous attaquiez à ce nouveau problème. Nous avons besoin d'une équipe compétente sur le terrain tandis que Fitzroy, Hyde-Simmons et Masters continueront depuis l'Université à calculer la trajectoire de l'astéroïde".

"Hyde-Simmons a préparé une liste des équipements dont vous aurez probablement besoin. On pense que l'astéroïde frôlera la terre dans vingt quatre jours. Alors rassemblez vite ce qui vous sera nécessaire. Je vous veux sur le terrain dans trois semaines".

"Toutes les notes de frais passeront par mon bureau et j'essaierai de vous préparer le terrain là-bas. Je pense pouvoir compter sur l'aide des autorités Fédérales et locales".

Masters qui a tripoté sa règle à calcul tout au long de la discussion, bégaie soudain. "En AAAArizona, je je suis certain qu'ils vont tomber en AAAArizona". Au dehors, un chien hurle à la mort, comme pour se moquer de ses difficultés oratoires. Il rougit et semble gêné de vous avoir interrompu, mais Hyde-Simmons lui sourit et lui donne une tape dans le dos.

"C'est bien Masters, dit-il, continuez vos calculs. Nous irons chasser ce sale animal là-dehors".

La réunion est terminée.

LES SECRETS DU GARDIEN

Brown, Fitzroy et Hyde-Simmons n'en savent pas plus que ce qu'ils ont dit ici. Masters répondra en bégayant à toutes les questions et il donnera l'image parfaite du collégien un peu empoté. Il est réellement très fort en mathématiques et il calculera l'emplacement

ment exact de la chute des fragments en se basant sur des théories physiques connues, mais il ne peut pas encore révéler ses conclusions à ses confrères.

Le chien ne hurlera plus à la mort car il s'est enfui. Dans l'Acte III, les hurlements des chiens seront un élément important permettant de démasquer le fils de Nyarlathotep. Si certains de vos joueurs se souviennent de l'incident ci-dessus, vous pouvez les féliciter de la part de TOME, nous aimons les gens attentifs.

Scène 2

Rassemblement du matériel nécessaire pour l'expédition.

RESUME

La liste établie par Hyde-Simmons App. 2.6 n'est pas exhaustive et peut donc être allongée. Vous ne pourrez jamais rassembler à temps tout ce qu'il vous propose d'emmener. Vous devez d'ores et déjà décider de ce que vous prendrez et de ce que vous laisserez.

Le Professeur Brown prend en charge les frais d'achat des objets cités dans la liste, mais si les Investigateurs décident d'autres achats, ils doivent obtenir l'approbation du Professeur Brown joué par le Gardien. Pour ce faire, une journée entière sera nécessaire pour obtenir un rendez-vous avec le Professeur qui sera susceptible d'accepter ou de refuser d'allouer de nouveaux crédits. De toute façon, une fois devant lui vous pourrez demander diverses choses.

Vous avez seize jours pour rassembler votre équipement avant le départ du train pour l'Arizona. Le voyage sera organisé par le Professeur Brown. Si deux d'entre vous partent pendant une journée pour une ville voisine afin d'obtenir certaines pièces d'équipement valant deux jours, vous n'êtes pas ensemble, et vous ne pourrez pas vous consulter. Si vous restez ensemble, il vous faudra deux jours pour rassembler ces pièces d'équipement.

LES SECRETS DU GARDIEN

Il y a toujours 5 % de chance pour qu'un des objets de la liste ne soit pas disponible là où vous êtes. Si c'est le cas, il y a 25 % de chance pour qu'il le soit ailleurs, mais vous mettrez deux fois plus de temps pour l'obtenir.

Si un des Investigateurs isolé revient les mains vides, il ne peut rien dire aux autres, si ce n'est en envoyant un télégramme à Arkham ou bien de vive voix lorsqu'ils se seront tous retrouvés. Il faut veiller à ce que tout se passe logiquement. Si les Investigateurs décident d'installer un système de boîtes aux lettres dans toutes les villes où ils vont afin de garder le contact, ils perdront chacun un jour de recherche à cause de tous ces va et vient.

Normalement cette scène peut se jouer très rapidement. Cependant si vos joueurs ont la passion des jeux de rôle dans les années 1920, et qu'ils ont une soirée à perdre, vous pourrez bien vous amuser en suivant leurs pérégrinations à la recherche des objets manquants.

Deux effets essentiels ressortent de ces recherches. Le premier est que ces multiples déplacements intrigueront le Baron Von Starnbergoff et l'avertiront de leurs intentions. Le second est qu'ils pourront apprendre qu'un autre groupe (celui du Baron) est à la recherche du même type d'équipement.

Alerter le Baron : Si les joueurs ont la riche idée d'utiliser des étudiants pour rechercher leur matériel, il y a 65 % de chance pour que le Baron en entende parler. S'ils poursuivent les recherches eux-mêmes, on suppose qu'ils sont très discrets et les chances d'être découvert tombent à 15 %.

Entendre parler d'un autre groupe : Chaque fois qu'un Investigateur entre en possession d'une partie de l'équipement, il y a une chance égale à son score de Baratin pour que celui-ci entende dire que quelqu'un d'autre cherche aussi le même objet.

Si les Investigateurs décident d'être plus prudents lors de leurs recherches, il faut réduire les chances du Baron de les trouver. C'est au Gardien de décider des pourcentages exacts.

Si les Investigateurs essaient de savoir qui sont ces concurrents, ils apprendront que l'équipement est parti par bateau à Mexico. S'ils approfondissent leurs recherches, le Baron sera alors convaincu de leur existence et n'hésitera pas à envoyer un ou plusieurs assassins.

Scène 3

Le train pour Flagstaff, Arizona, du 10 au 14 Août 1923.

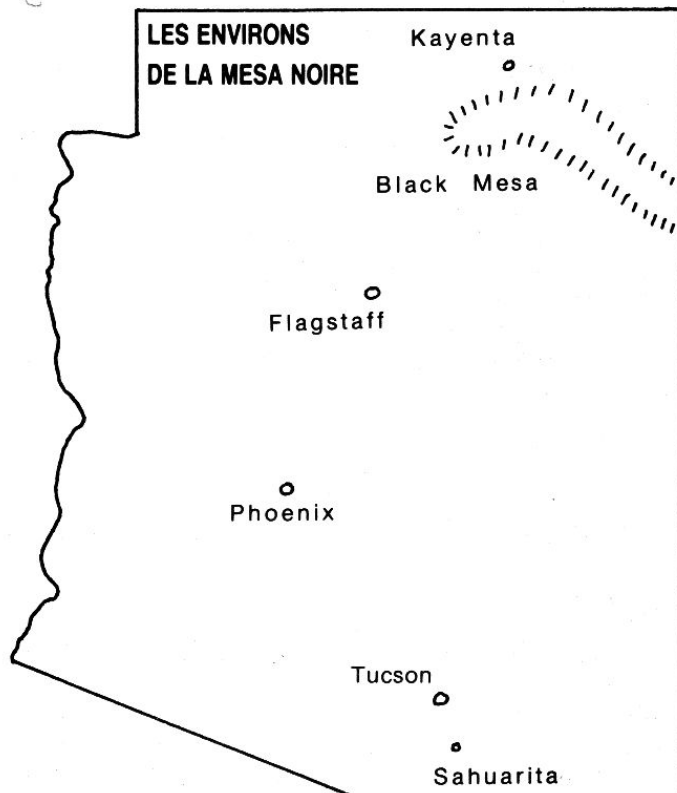
RESUME

Le Professeur Brown s'est occupé de l'acheminement de votre équipement ainsi que de votre voyage jusqu'en Arizona. Le train rapide "Les Côtes Barbaresques" quitte New York le vendredi 10 Août, à 10 heures, et arrive à Flagstaff le mardi 14 Août, à destination de San Francisco. Trois wagons ouverts ont été réservés pour le transport de votre équipement chargé dans des camions et on a réservé pour chacun d'entre vous un compartiment-couche de première classe dans un wagon-lit Pullman. Ce qui donne droit à quatre repas par jour dans le wagon-restaurant et à des rafraichissements servis par le portier.

L'importance de votre groupe fait que vous occupez toutes les cabines d'un des wagon-lits Pullman (voir le schéma de ce wagon Pullman dans le Guide des Années 20). Les autres passagers sont installés dans les compartiments libres du wagon.

C'est au total sept wagons Pullman, un wagon-restaurant et une salle d'observation, un wagon privé, quatorze fourgons, douze wagons à ciel ouvert, une locomotive, un wagon à charbon et un wagon-frein qui composent le train rapide "Les Côtes Barbaresques" qui voyage à une vitesse de croisière de 72 kilomètres/heure mais qui peut atteindre des pointes de 96 Kms/heure lorsque la voie est droite et légèrement inclinée.

Vos cabines sont luxueuses, mais un peu démodées. Les repas sont servis quatre fois par jour dans le wagon-restaurant et seulement sur réservation. Ils sont servis à 8 h 45, 13 h 45, 17 h 15 et 20 h 15. Ces repas peuvent vous être servis, à vos frais, dans vos cabines pour la modique somme de 2 Dollars.



LES SECRETS DU GARDIEN

Le wagon privé appartient à Sir Andrews Buckinghamshire, un jeune Lord Anglais en route vers San Francisco pour une autre aventure. (Remarque : Les exploits de Sir Andrews seront bientôt disponibles chez TOME). Seul le portier pourra quitter le wagon durant le voyage. On peut le corrompre pour qu'il révèle que Sir Andrews voyage avec deux autres personnes : un Anglais, le Major Stuart Randall et un Américain, Timothy Clarke.

Dans l'ensemble, le voyage sera agréable à moins que le Baron n'ait découvert les activités des Investigateurs. Si c'est le cas, il y aura deux assassins dans le train. Voir l'appendice 2.3 pour de plus amples informations sur ces assassins. Ils essaieront de capturer les Investigateurs l'un après l'autre jusqu'à ce qu'ils soient découverts. A ce moment, ils se battront jusqu'à la mort. Leur but est de tuer le plus grand nombre d'Investigateurs possible sans révéler leur présence. S'ils sont amenés à faire un choix, ils tueront d'abord les personnages-joueurs les plus vieux.

S'il y a une tentative d'assassinat réussie ou non dans le train, il y aura une enquête officielle qui retardera l'arrivée des joueurs à Flagstaff de 1D3 jours.

Scène 4

L'arrivée à Flagstaff le Mardi 14 Août à 13 heures.

A votre arrivée à Flagstaff, vous êtes frappés par la chaleur ambiante qui oscille entre 32 et 38 degrés centigrades chaque jour. Vous devez cependant vous atteler à votre tâche dès à présent et décharger l'équipement du train, trouver vos contacts en ville. Mardi après midi passe très rapidement.

Des dispositions ont été prises afin que vous passiez cette première nuit à l'Hôtel Harvey proche du dépôt de la gare. Vous y trouverez plusieurs télégrammes, envoyés par le Professeur Brown, vous informant des dernières estimations faites sur l'astéroïde.

Il passera à 2 h 48 mn, le vendredi 17 Août 1923, il est presque certain que des fragments s'écraseront sur la Terre et la zone à plus haute probabilité d'impacts se trouve dans la partie nord-ouest de l'Arizona. Le bureau des Affaires Indiennes vous permettra d'établir une base au comptoir marchand de Kayenta en Arizona, juste au nord de la Mesa Noire, sur une réserve indienne Navajo. Le gouverneur de l'Arizona a promis toute l'aide possible et vous avez rendez-vous demain matin à 10 heures avec le chef de la police locale.

LES SECRETS DU GARDIEN

Alors même que les Investigateurs déchargent leur équipement du train, Pancho Villa lance une attaque sur Sahuarita, en Arizona, près de Tucson. Quelques années seulement se sont écoulées depuis la célèbre attaque de New Mexico qui faillit provoquer un conflit entre les Etats-Unis et le Mexique, ce qui fait que la réaction officielle à cette nouvelle attaque est très vive. Tous les membres de la police fédérale et de l'Etat sont aussitôt envoyés dans le comté de Pima.

Lorsque les Investigateurs arriveront au bureau du chef de la police, le lendemain matin, ils n'y trouveront qu'un vieil homme et ne pourront plus compter sur aucune aide locale. L'attaque menée par Villa n'est qu'une diversion imaginée par le Baron Von Starnberg, mais il sera trop tard lorsque les autorités locales réaliseront que Villa a quitté l'Arizona depuis longtemps.

En fait, il est retourné dans son ranch où il sera assassiné par les hommes du Baron. Remarque historique : Pancho Villa fut assassiné chez lui en 1923, on ne sut jamais pour quel motif.

Scène 5

Le voyage jusqu'à Kayenta, Arizona.

RESUME

La route jusqu'à Kayenta s'étend sur plus de 241 kilomètres à travers la chaleur torride du Désert Coloré. Aucun signe de vie, si ce n'est quelques cactus, des buissons poussés par le vent, des scorpions et des araignées. C'est un paysage à la fois magnifique et sinistre, on a l'impression de rouler sur la Lune.

Pendant près de quatre heures, le fracas des camions sur la chaussée défoncée a rompu le silence du désert. Petit à petit, une tache obscure a grossi à l'horizon jusqu'à devenir un mur de hautes falaises.

C'est la Mesa Noire, un vaste affleurement de grès que le vent et, de temps en temps, la pluie n'ont encore pas réussi à éroder.

Vous passez de temps à autres devant des comptoirs marchands indiens et vous apercevez maintenant plus souvent les "Hogans" octogonaux dans lesquels vivent les Navajo depuis leur arrivée sur cette terre inhospitalière, il y a plusieurs siècles. Vous dépassez un troupeau de moutons gardé par un guerrier au visage taillé dans la pierre et dont les yeux sombres paraissent vous ignorer. Vous êtes conscients de pénétrer dans un univers hostile à l'homme blanc.

La nuit est tombée depuis longtemps lorsque vous arrivez à Kayenta, mais il y a encore de la lumière au comptoir marchand et Bill Fields, le responsable local pour les affaires indiennes vous attend. Il vous sert un café noir et amer et pousse devant vous une assiette de haricots blancs au bacon tout en vous demandant ce qui vous amène et comment il pourrait vous aider.

LES SECRETS DU GARDIEN

Fields est un vieux grincheux qui vit en solitaire. Il fera de son mieux pour aider les Investigateurs, mais son aide sera toujours minime. Les indiens des environs se méfient des "yeux ronds" et ne cotoieront jamais les Investigateurs.

Le comptoir assume aussi la fonction de bureau télégraphique. Il y a 15 % de chance pour que les fils soient coupés chaque fois que l'on voudra l'utiliser. "Les indiens les utilisent pour faire leurs enclos" explique Fields. Si les fils sont coupés, il faudra 1D6 jours pour réparer le télégraphe.

Il n'y a aucune arme en vente au comptoir, si ce n'est quelques couteaux.

Si, une nuit, quelqu'un regarde le ciel, il verra l'astéroïde apparaître comme une immense boule d'un blanc lumineux se déplaçant sur l'horizon étoilé.

Fields propose aux Investigateurs d'installer un poste d'observation au sommet de la Mesa Noire dans les deux jours à venir. Il y a une piste accidentée qui y mène depuis Kayenta. Par chance, le point culminant de la Mesa est situé au nord de la chaîne, ce qui permet d'avoir une vision claire et nette du paysage sur plus de 130 kilomètres.

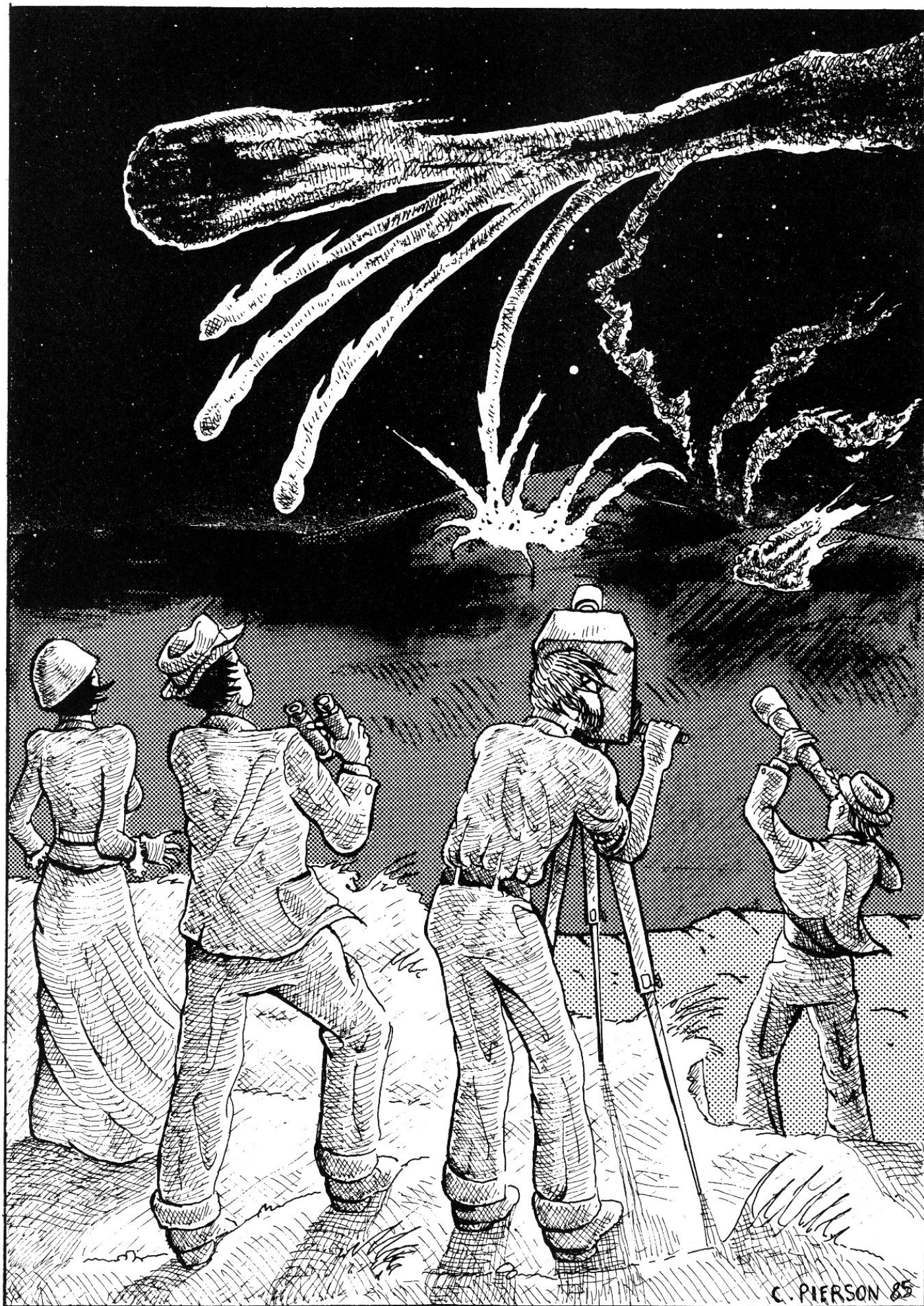
L'installation du poste d'observation occupera les Investigateurs pendant toute la journée du jeudi.

Scène 6

La nuit du Jeudi au Vendredi depuis le poste d'observation sur la Mesa Noire.

RESUME

Cette nuit le ciel est aussi pur que du cristal et votre regard porte jusqu'aux limites de l'horizon. Les étoiles semblent à portée de main alors qu'elles poursuivent leur ronde éternelle sous la voûte de cieux. Un ballet céleste qui fascine l'Humanité depuis l'aube des



temps. Avec le coucher du soleil, la température s'est radoucie rapidement, les senteurs fortes des pommes de pin et l'arôme chaleureux du café envahissent l'atmosphère.

Peu de temps après 22 heures, l'astéroïde s'élève rapidement dans le ciel à l'est, il est un peu plus brillant que tout à l'heure et se déplace encore plus vite. Les télescopes et les caméras sont braqués sur sa trajectoire et suivent son déplacement à travers la coupole étoilée.

A 2.15 mn, il est presque au-dessus de vous.

Un léger bourdonnement vient recouvrir le silence de la nuit désertique. A environ trois kilomètres, on peut distinguer les lumières de trois ou quatre avions volant vers le sud en formation serrée.

A 2.28 et 16 sec., l'astéroïde pénètre dans notre atmosphère et on peut apercevoir quelques fragments légèrement verdoyants s'en détacher. Leur course folle dessine un sillage bleu et blanc dans le ciel. Ils semblent tomber droit sur vous. L'air environnant siffle et grésille, chargé d'électricité statique, un vent chaud et violent vous balaie le visage. La scène est illuminée par le feu brillant des fragments d'astéroïde qui continuent leur chute vertigineuse vers la Terre.

Au dernier moment, les fragments semblent dévier leur route vers le sud et s'écrasent à environ 50 kilomètres au sud de votre poste d'observation, projetant de hautes langues de feu ondoyantes dans les cieux. Quelques secondes plus tard, vous parvenez les grondements provoqués par l'impact des fragments au sol.

Lorsque la poussière retombe et que votre vision s'éclaircit, vous apercevez plusieurs lueurs verdâtres au sud, dans votre télescope, et soudain une douzaine de corolles blanches s'épanouissent dans les cieux et restent suspendues, défiant toute gravité. Ce sont des fusées éclairantes parachutées depuis les avions que vous aviez remarqués auparavant et, dans leurs scintillement, vous remarquez d'autres parachutes ouverts qui descendent en direction des lueurs verdâtres.

On est en train de vous couper l'herbe sous le pied !

LES SECRETS DU GARDIEN

Cinq fragments au total sont tombés sur Terre comme vous pouvez le voir sur le dessin ci-contre. Il ne faut le dire aux joueurs que s'ils spécifient bien qu'ils comptent le nombre de fragments qui tombent. Ne montrez pas le dessin aux joueurs une seconde fois, s'ils n'ont pas pensé à les compter lors de leur chute, ils ont raté l'occasion de le faire. Depuis leur poste d'observation, les Investigateurs peuvent distinguer trois lueurs vertes à l'horizon.

Il y a une base de 50 % de chance pour que l'on en rencontre une près d'un des cratères, cette chance diminue de 10 % pour chaque période de 6 heures après l'impact. Si une rencontre a lieu, jeter 1D6 et consulter le tableau suivant :

- 1) Scorpions (1-20) 5 % d'attaque, perte de 1 point de SAN.
- 2) Araignées (1-10) 10 % d'attaque, perte de 10 points de SAN.
- 3) Moutons (1-6) 15 % d'attaque, perte de 1D3 points de SAN.
- 4) Loups (1-4) 25 % d'attaque, perte de 1D4 points de SAN.
- 5) Un poney sauvage (1) 35 % d'attaque, perte de 1D6 points de SAN.
- 6) Un homme (1) 50 % d'attaque, perte de 1D10 points de SAN.

Tous ces animaux mutants tenteront de mordre les Investigateurs durant l'attaque. S'ils y parviennent, ceux-ci seront alors infectés par les mutagènes qui ont survécu dans l'organisme de l'animal et les Investigateurs commenceront à muter dans un délai de 1D4 heures. Il n'y a aucun espoir de guérison à moins que la plaie ne soit cautérisée dans les trente secondes suivant la morsure. Cautériser une blessure infligera au joueur 3 points de Dommages.

Scène 7

Cette scène se déroule dans les coulisses alors que les Investigateurs sont occupés à récupérer le fragment d'astéroïde décrit scène 6.

RESUME

Le Baron s'est rendu compte que sa première équipe a raté sa mission de récupération (ils n'ont pas envoyé de fusées éclairantes comme prévu) et il décide donc de se rendre sur un autre point d'impact pour récupérer un autre fragment. Le plus proche se trouve près d'un vieux village indien Chotara situé sur la bordure ouest de la Mesa.

Il est accessible grâce à un petit tronçon de route qui serpente jusqu'au sommet. La route est assez longue pour que l'un des avions de transport Fokker puisse atterrir et redécoller.

Le seul problème vient de la tribu Chotara qui peut décider de s'opposer à cette manœuvre de récupération, aussi le Baron a-t-il décidé d'un plan à suivre et qu'il mettra à exécution peu de temps après l'aurore. Alors que l'un des Fokker s'apprête à atterrir, un autre passe en rase motte au-dessus du village et une pluie de bombes et de grenades d'hypérite se déverse sur le village endormi (Jet d'Ecouter pour que les Investigateurs entendent un faible bruit d'explosions). Les explosifs et les grenades s'avèrent être très efficaces, le village est aussi silencieux qu'un tombeau lorsque les avions atterrissent et que les moteurs sont coupés.

Les équipes au sol travaillent rapidement afin de remettre les avions en position d'envol, tandis que l'équipe de récupération part à la recherche du fragment. Cette fois-ci, elle est dirigée par un homme plus âgé et expérimenté qui ne commet pas d'erreurs. Leur seul problème sera l'arrivée impromptue des Investigateurs qui n'apparaîtront dans cette scène que s'ils n'ont pas séjourné trop longtemps au premier point d'impact (c'est-à-dire qu'ils n'ont fait que jeter un coup d'œil et qu'ils sont vite repartis). Même si c'est le cas, ils n'ont que 50 % de chances d'arriver sur le site pour s'opposer aux hommes du Baron.

L'opération, depuis le bombardement jusqu'au décollage du dernier avion durera de 5 h 15 jusqu'à 6 h 42.

Le Baron prendra la fuite et retournera au ranch de Pancho Villa à Mexico. Il a réussi sa mission et dès lors dépensera beaucoup d'argent afin de découvrir les étranges propriétés de ce fragment.

(Cependant, n'ayez crainte, nous n'avons pas oublié le Baron et vous le retrouverez dans une de nos prochaines publications et très certainement en possession d'une arme des plus meurtrières).

Les Investigateurs trouveront ou entendront parler du village indien détruit et du cratère vide qui se trouve à proximité. Il faudra un jet de Diagnostiquer une Maladie pour déterminer de quelle manière les indiens sont morts. Un jet de Trouver Objet Caché sera nécessaire pour déceler des traces d'atterrissage.

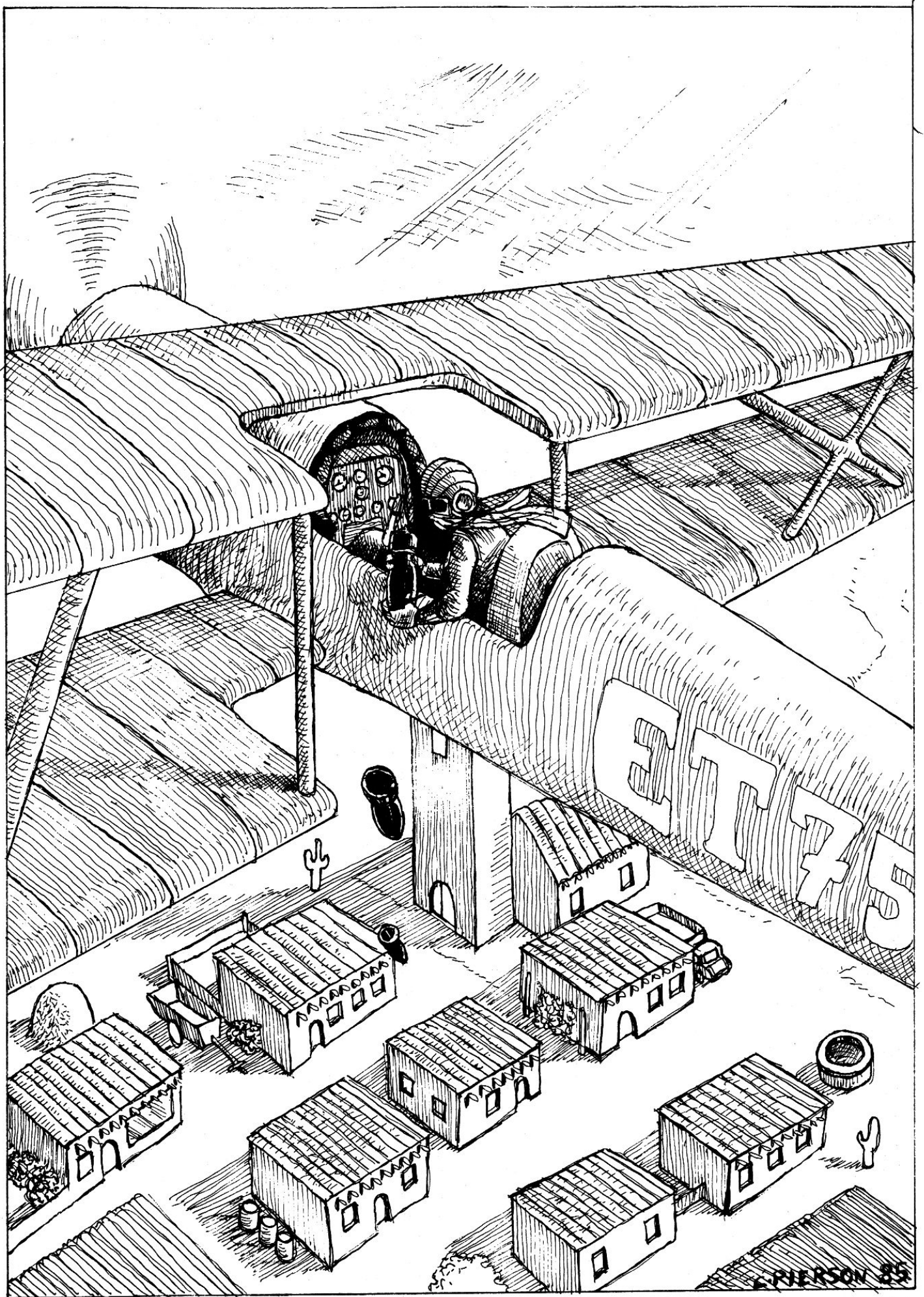
Scène 8

Cette scène se situe durant la première nuit suivant la récupération d'un des fragments.

RESUME

Aujourd'hui, le travail fut harassant et des plus hasardeux, mais vous avez finalement réussi à récupérer en toute sécurité un (ou plusieurs) des fragments. Vous avez droit à un peu de repos autour du feu de camp, avant d'aller vous coucher pour être prêt à reprendre les recherches demain.

Au-dessus de vos têtes, le ciel est pur et inchangé. Est-il possible que ce soit lui qui ait craché ces fragments de mort et de destruction ? L'astéroïde n'est plus qu'un petit point brillant parmi tant d'autres et vous êtes réconfortés à l'idée de savoir que vous ne le verrez plus au cours de votre existence.



(Les Investigateurs avec un POU supérieur à 15 commenceront à avoir des nausées, cela ne durera que quelques minutes. Au même moment, si des gardes ont été postés autour du camp, un jet réussi de Trouver Objet Caché leur permettra de déceler des mouvements suspects en dehors du périmètre du camp. Des recherches ne mèneront à rien à moins qu'un jet "d'empalement" de Trouver Objet Caché ne soit réussi).

Soudain, il y a comme un appel d'air au nord de votre camp. Alors que vous observez dans cette direction, vous voyez une énorme silhouette émerger des ténèbres et apparaître dans la lumière de votre feu de camp. C'est une vision cauchemardesque née de l'union d'un grand singe et d'un insecte. Sa peau est flasque et pend le long de son corps, ses yeux ont une lueur sinistre. Il faut réussir un jet de SAN ou perdre 1D10 points de SAN. Pendant quelques secondes, le monstre semble hésiter sur la direction à suivre puis soudain il entre à pas pesants et se dirige d'un air décidé vers le container renfermant le fragment.

LES SECRETS DU GARDIEN

Cette créature est un Vagabond Dimensionnel convoqué par Amona Sowenda (App. 2.3) pour récupérer le fragment. La nausée ressentie par les Investigateurs possédant un grand Pouvoir n'est que la conséquence des remous provoqués par le sort de convocation. Les mouvements que les gardes ont remarqués provenaient des Habitants des Sables que Sowenda contrôlait afin d'encercler le camp.

Le plan des Sowenda prévoyait que le Vagabond se matérialiserait juste à côté du container renfermant le fragment, s'en saisirait et disparaîtrait avant que les Investigateurs puissent réagir. Mais le fragment est si dense qu'il crée une torsion du continuum spatio-temporel autour de lui ce qui amoindrit considérablement les capa-

cités du Vagabond. Il lui faudra maintenant trois rounds pour se diriger vers le container. S'en saisir et se dématérialiser lui prendront cinq autres rounds. Il lui faudra donc au total huit rounds pour agir.

Les propriétés du fragment posent toujours un problème au Vagabond et il réapparaîtra dans notre dimension à 1D100 mètres au nord du camp, six rounds plus tard. A la fois mécontent et intrigué de ne pas pouvoir s'échapper facilement, il cessera de se dématérialiser et quittera cette zone à pied. Il ne se battra que s'il est encerclé.

Si les Investigateurs se lancent à sa poursuite, ils seront attaqués par les Habitants des Sables, jusqu'alors dissimulés. Le combat se poursuivra jusqu'à ce que les Investigateurs aient retrouvé le fragment ou jusqu'à ce que le Vagabond soit à environ 90 mètres de l'Investigateur le plus proche et on peut alors considérer qu'il est hors de vue et qu'on ne pourra le suivre qu'avec des jets d'Ecouter.

Si cela arrive, les Habitants des Sables se désengageront et s'enfuiront.

REMARQUE : On ne perd pas de points de SAN si on est attaqué par un Habitant des Sables dans l'obscurité, par contre si l'un des cadavres est amené à la lumière ou si les Investigateurs utilisent des lampes électriques durant le combat, ils doivent faire un jet de SAN ou perdre 1D6 points de SAN.

Sowenda sera très affaibli à cause du sort utilisé et s'enfuira quelle que soit l'issue du combat. (Comme cette issue varie selon les campagnes, Sowenda peut être considéré comme un personnage libre et les Gardiens peuvent l'utiliser dans tous leurs scénarios se déroulant dans le sud-ouest des Etats-Unis. Si Sowenda réussit à récupérer un fragment, il aura beaucoup plus de pouvoirs qu'il n'est dit dans ce livret.



Scène 9

Le Comte essaie de récupérer un fragment d'astéroïde.

RESUME

Cette scène se déroule après l'attaque menée par Amonna Sowenda mais peut s'avérer être importante jusqu'à la fin de l'aventure.

Les Investigateurs doivent continuer leurs recherches afin de récupérer les fragments. (Voir la carte pour les localisations et l'Appendice 2.7 pour de plus amples conseils de manipulation suivis d'exemples d'incidents survenant en cas d'erreurs de manutention).

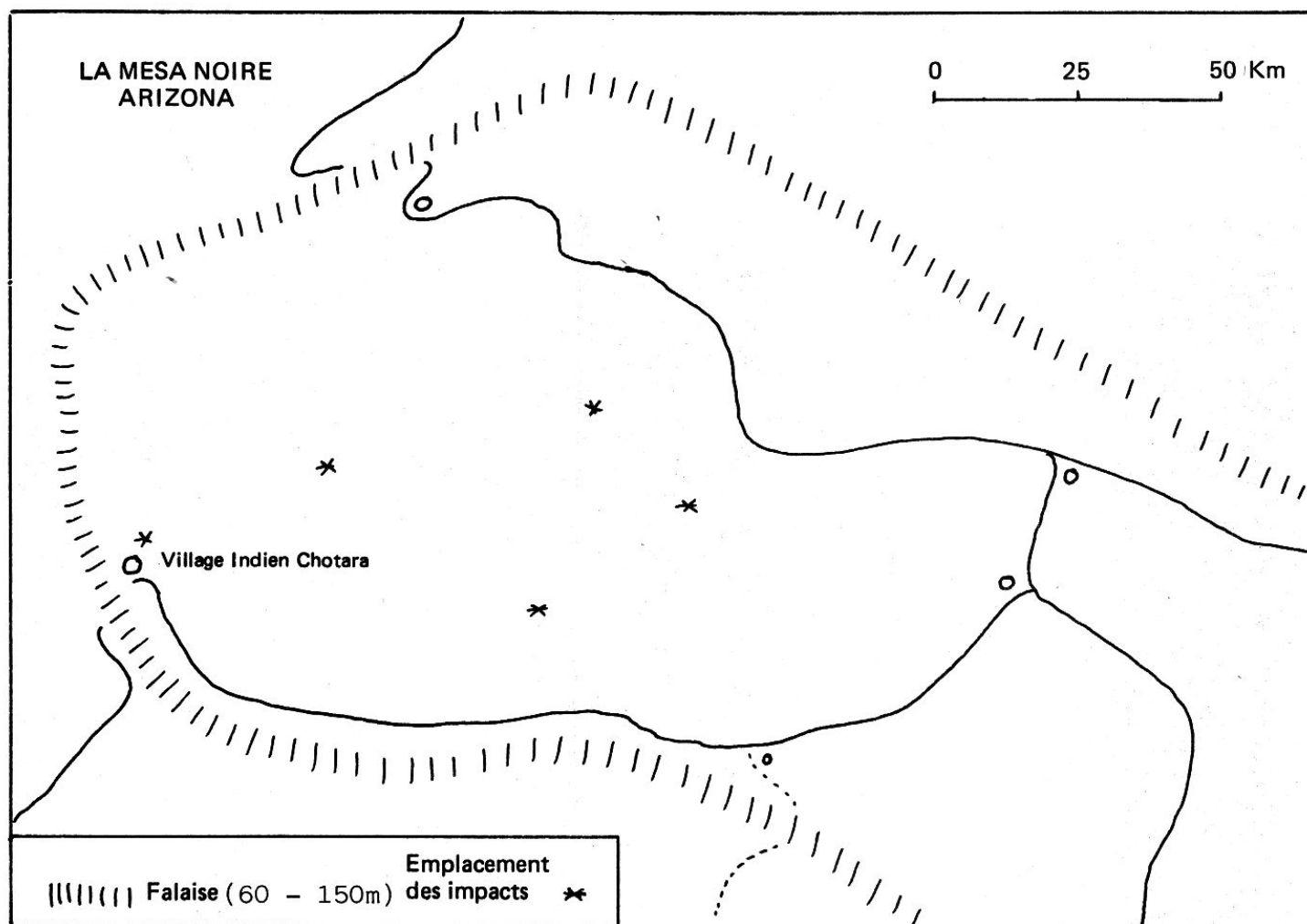
C'est durant cette période que le Comte mettra à exécution un plan habile et tortueux. En tant que Gardien, vous devez choisir le joueur le plus compétent ayant l'imagination la plus débordante, c'est son personnage que le Comte choisira. Grâce à l'un de ses sorts le plus efficace, il va tenter de s'emparer de l'esprit de cet Investigateur et celui-ci n'a que son score de POU pour arriver à lui résister. S'il y parvient, il découvrira alors les plans du Comte et ce dernier s'enfuira. Par contre si le Comte réussit, prenez le joueur à part et expliquez-lui la situation.

Il est vital que le joueur comprenne qu'il a changé de côté, c'est le rôle du Gardien de bien lui expliquer que c'est maintenant son personnage qui doit voler le fragment et l'envoyer par bateau à San Francisco. C'est un traître maintenant et il utilisera ruse, astuce et fourberie pour arriver à ses fins.

C'est un rôle très difficile à jouer. Le joueur peut éprouver des remords à tromper ainsi ses amis et ses compagnons d'arme mais il s'agit d'un jeu de rôle et ce sort n'a pas pour but de lui faciliter la vie. Comme nous l'avons dit précédemment, vous devez donner ce rôle au meilleur joueur de votre groupe car il nécessite de nombreuses capacités.

Il n'y a pas de scénario prévu pour un tel rôle, il faut saisir les occasions possibles et faire preuve de beaucoup d'imagination. Si possible, donnez un délai de quelques jours, entre deux parties, au joueur pour y réfléchir. Pour les autres, la suite des aventures consiste à récupérer les fragments, à retourner jusqu'à Flagstaff, à réserver des places pour le retour (tous les lundis et tous les jeudis) et à rentrer à l'Université.

Si nécessaire, le joueur-traître peut rester sous le contrôle du Comte durant tout l'acte III. Il peut agir comme il le souhaite mais toujours dans le dessein de ramener un fragment au Comte. S'il y parvient, il n'en gardera aucun souvenir.



APPENDICES

2-1

Informations concernant la vie des Investigateurs et leur avancement professionnel durant ces quatre années.

1. Se remettre de ses blessures.

Si un personnage joueur a été suffisamment blessé pour que ses Points de Vie soient réduits à 25 % de son maximum, on peut considérer qu'il est mutilé à vie. Il faut jeter 1D6 et consulter le tableau suivant :

1. Il a été blessé à la tête, ce qui a des répercussions sur son cerveau. Son score d'INT est réduit de 1D3 points et toutes ses compétences basées sur la Connaissance et la Persuasion sont réduites de 25 %.

2-4. Il a été blessé au corps et il en résulte un affaiblissement de sa santé. Ses scores de FOR et de CON sont réduits de 1D3 points et il faut aussi déduire les Points de Vie en conséquence.

5. C'est un des bras qui a été touché (un nouveau jet pour savoir lequel : pair, c'est le bras gauche ; impair, c'est le bras droit). Il en résulte un handicap de ce bras et il faut réduire le score de DEX de 1D3 points. Les compétences basées sur la manipulation sont réduites de 25 %.

6. Une des jambes a été touchée, il en résulte un handicap de cette jambe, il faut réduire le score de DEX de 1D3 points et les compétences basées sur la Manipulation et la Discrétion sont réduites de 25 %.

2. Récupérer des points de Santé Mentale.

Si l'un des Investigateurs est devenu temporairement ou définitivement fou, il ne peut récupérer ses points de SAN que grâce à la psychanalyse comme il est dit dans les règles. En ce qui concerne les cas de folie temporaire, l'Investigateur pourra récupérer ses points à raison de 1 point de SAN par mois d'activités normales. Il faut cependant noter que cela ne s'applique pas aux cas de folie causés par la lecture de livres horribles.

3. Activités générales.

Si l'Investigateur poursuit les activités qu'il avait commencées avant le début de l'aventure, il faut jeter 1D100 sous sa Connaissance pour chaque année. Un jet réussi permettra de rajouter un point d'Education. (Les étudiants licenciés peuvent avoir une maîtrise avec 18 en EDU et un doctorat avec 20). De plus l'Investigateur peut étudier quatre compétences à raison d'une par an ou alors quatre fois la même en quatre ans. Cela améliorera son score dans cette compétence de 5 %, le joueur doit jeter 1D100 et réussir un jet égal ou inférieur à son INT + (100 — son score actuel dans cette compétence).

Remarque : Grâce à cette méthode, tous les Investigateurs ont déjà eu une chance d'augmenter leur score dans les compétences qu'ils ont utilisées au cours de l'acte I.

Si les Investigateurs ont des activités anormales, traitez-les de façon appropriée en utilisant ces indications. Réussir à utiliser une compétence dans le feu de l'action donne à l'Investigateur une chance d'en augmenter le % lorsqu'il en aura le temps.

Une impression de cohésion et de continuité pourrait être créée au sein du groupe si les joueurs passaient une soirée à répertorier tout ce qu'ils font pendant ces quatre années. Pour faciliter le travail, on peut diviser ces années en tranches de trois mois. Demandez aux joueurs ce qu'ils font, où ils sont, ce qu'ils étudient. Proposez-leur d'écrire un journal.

2-2

La couverture actuelle de Mogh Ruith.

Une fois le fils de Nyarlathotep venu au monde, une naissance à laquelle Sarah ne survécut certainement pas, Mogh Ruith donna à

l'enfant le nom de Simon Masters, d'après Simon Magus, le confrère du premier Mogh Ruith. L'enfant grandit physiquement et intellectuellement à une vitesse incroyable sous la tutelle de Mogh Ruith et grâce au code génétique de son père. Durant les trois premières années de son existence, l'homme et l'enfant vécurent dans les Appalaches, près de Gibsville. Mais comme Simon entraînait dans l'âge adulte, Mogh Ruith crut préférable de le rapprocher de la civilisation afin qu'il assimile la culture technologique qu'il lui faudrait comprendre le moment venu. Pendant six mois, Peter Masters et son fils vécurent près de Philadelphie.

Mogh Ruith occupa cette période à répertorier les différents centres intellectuels du monde, essayant de trouver quelle institution universitaire serait chargée de récupérer les fragments d'astéroïde à leur arrivée.

A maintes reprises, il tomba sur le nom du Professeur Brown, Doyen de la faculté des Sciences de l'Université Miskatonic à Arkham dans le Massachusetts. Il réalisa que le Professeur Brown était le seul à entretenir des rapports avec de multiples services gouvernementaux et qu'en période de crise, il serait l'homme le plus sollicité.

A ses yeux, cela explique pourquoi les minions de Brown se trouvaient à Gibsville lors de la conception de Simon. "Comme ce serait agréable", pensait-il, "de poursuivre notre mission au nez et à la barbe de Brown, et pratique aussi car, quels que soient ceux qui les ramènent, il est presque certain qu'un des fragments sera envoyé à l'Université pour que l'équipe de Brown l'étudie".

Ayant pris cette décision, Mogh Ruith entamera le processus habituel afin de faire admettre Simon à l'Université où il jouera le rôle d'espion.

Mogh Ruith a pu ainsi apprendre l'arrivée prochaine d'un anthropologue anglais inconnu, en année sabbatique à l'Université. Mc Donnell n'est qu'un nom sur un fichier et ce qui facilite le travail pour Mogh Ruith, c'est qu'il est veuf et sans famille. Il partira pour New York à la rencontre du bateau amenant Mc Donnell et prendra facilement sa place. Les chances de découvrir le subterfuge sont infimes. Lorsqu'il s'agit d'audace et d'imagination, Mogh Ruith est vraiment le meilleur. Dans le rôle du Docteur P. Mc Donnell, Mogh Ruith se sentira à l'aise dans l'ambiance feutrée de l'Université. Sa longue expérience et ses facultés hypnotiques empêcheront quiconque de réaliser qu'il ne sait pas la moitié de ce qu'un professeur devrait savoir. En fait il deviendra rapidement l'un des chargés de cours le plus populaire de l'Université et, au sein du Département d'Anthropologie, il avancera même quelques théories étonnantes concernant les religions comparatives.

Au début de l'acte II, il sera un personnage bien ancré dans le milieu universitaire.

2-3

Le Baron Joachim Von Starnberg.

Le Baron est le fils du célèbre soldat de fortune Willi Von Starnberg dont le nom est lié à un événement important qui s'est déroulé au Château de Zenda.

Willi et son fils héritèrent de ce titre de Baron, ainsi que d'une position de responsabilité au sein des services de renseignement des forces Impériales germaniques.

Durant la première guerre mondiale, ils travaillèrent avec assiduité à organiser des actions terroristes dont beaucoup ne virent jamais le jour, mais qui n'attendent qu'un coup de pouce pour être déclenchées. A la fin de la guerre, qu'ils acceptèrent avec une philosophie digne de vrais mercenaires, ils se réfugièrent en Suisse pour attendre la suite des événements. Le climat de l'Empire Allemand leur convenait fort bien et ils souhaitaient le voir restauré.

Les deux hommes sont très riches, possèdent encore un gros potentiel d'hommes sur le terrain et des liens avec toutes les organisations criminelles de la planète.

Le Baron a appris l'existence de l'astéroïde et de son pouvoir radiologique destructeur lors d'une soirée à Genève. Il faisait partie des quelques personnes donnant foi aux divagations d'un vieux mathématicien anglais qui affirmait avoir passé presque toute sa vie à étudier un corps céleste bien précis, à propos duquel il avait même écrit un traité.

Intrigué par ses hypothèses, le Baron organisa l'enlèvement du Professeur Moriarty à l'issue de cette soirée et il passa une nuit délicieuse en essayant de lui arracher des renseignements. Un jour plus tard, le Professeur fut libéré grâce à l'intervention audacieuse du Colonel Moran. Mais le Baron savait déjà tout ce qu'il voulait.

En mettant leurs fortunes en commun et en se servant de leurs relations, le père et le fils décidèrent de monter une expédition afin de récupérer un des fragments. Les calculs du Professeur Moriarty étaient très précis quant aux possibles points d'impact et ils décidèrent d'implanter leur quartier général de campagne à Mexico.

Ils pouvaient déjà s'attendre à obtenir de l'aide là-bas moyennant un simple assassinat. Seul Willi pouvait approcher Pancho Villa d'assez près pour pouvoir le tuer car ils avaient été amis autrefois. Villa devenait gênant pour ceux qui voulaient tirer un trait sur un passé un peu trop violent. On mit plusieurs plans au point et on décida des salaires. Willi réussit même à persuader Villa de les aider en créant une diversion au bon moment.

De diverses manières, les Starnberg réussirent à faire venir clandestinement trois avions de transport et un avion de combat Fokker depuis la Belgique jusqu'à Mexico. Des stations de ravitaillement furent établies en divers points de l'Arizona et du Nouveau Mexique pour parer à toutes éventualités.

Une douzaine environ de scientifiques et du personnel de soutien furent amenés depuis la Suisse et l'Argentine alors que la sécurité était assurée par huit anciens membres des troupes d'assaut entraînées aux techniques d'assassinat armés de Mauser, de Luger, de mitraillettes Bergman et d'un assortiment de grenades.

Le Baron prend cette affaire très au sérieux et il ne tolérera aucune intrusion extérieure dans son plan d'action. S'il apprend qu'un autre groupe est à la recherche de l'astéroïde, il s'arrangera pour l'éliminer le plus rapidement possible. Il enverra deux ou trois de ses fanatiques et loyaux soldats pour assassiner les gêneurs. Il est important que le Gardien se souvienne que ces hommes sont habiles au combat et à la guerre et qu'ils sont non seulement violents et meurtriers, mais aussi qu'ils savent garder leur sang-froid et leur courage. Il faudra beaucoup de chance et de rapidité aux Investigateurs pour éviter une mort certaine si le Baron apprend leur existence.

2-4

Le Comte Jules de Rochambleu

Le Comte a vu son titre et ses possessions remis en cause sur les quatre continents. Ce qui n'a jamais été remis en question, c'est sa réputation d'homme dangereux. Depuis sa naissance dans l'univers des dockers marseillais, il s'est élevé pour devenir à la fois un exemple de réussite sociale et un paria. Il est à la fois charmant et repoussant, souvent comparé à un cobra.

En 1914, à l'âge de trente ans, il était rejeté de toutes les grandes villes européennes mais les autorités ne parvenaient pas à mettre un terme aux allées et venues de cet homme qui était devenu le favori des classes supérieures et des puissants du monde entier.

L'origine de son influence provient de sa capacité illimitée à organiser des "symphonies" de dépravation et de perversion. Une

bonne partie de son inspiration provient de sa dévotion aux Arts Noirs.

Le Comte s'intéressa pour la première fois à la nécromancie lorsqu'il vola un ouvrage à un sorcier algérien mourant. Le sage souffrit du choc que lui avait causé l'horrible vision d'un être qu'il avait convoqué. Il gisait tordu et mourant sur le sol alors que le jeune Rochambleu pillait son sanctuaire à la recherche d'objets de valeur et comme le propriétaire ne pouvait plus se plaindre, il s'offrit même un petit repas à ses frais. Tout en mangeant, son regard tomba sur le livre et le cours de sa vie fut changé.

C'est dans le livre que Rochambleu apprit l'arrivée du Vagabond et comme sa puissance augmentait, il commença à réaliser qu'avec ce métal venu des étoiles, il pourrait accomplir de grandes choses.

Depuis le début de la première guerre mondiale, le Comte vit à San Francisco semblable à une énorme araignée venimeuse tissant sa toile maléfique tout autour de lui. Il a la ferme intention de s'emparer d'un des fragments, mais il ne veut pas avoir à affronter les conditions climatiques du désert d'Arizona lui-même et il va utiliser ses puissants pouvoirs pour s'assurer que l'un des Investigateurs lui en apportera un. Grâce aux agents qu'il possède un peu partout, il a appris le nom des principaux protagonistes (il ne sait rien d'Amonna Sowenda) et s'est arrangé pour se procurer quelque chose leur appartenant, une mèche de cheveux, un ongle, etc.

Lorsqu'il le faudra, il jettera un sort sur l'un des Investigateurs mais il prendra surtout plaisir à les voir s'entredéchirer et souffrir.

2-5

Amonna Sowenda.

Aux yeux de tous, Sowenda est le vieux Shaman de la tribu Chotara qui vit dans un Pueblo sur le bord nord ouest de la Mesa Noire. Les hommes de sa tribu pensent qu'il a plus de deux cents ans.

En fait, c'est un homme-serpent et il a 2.374 ans. Il n'a adopté cette forme humaine que depuis deux siècles et il est le dernier de sa race. Il ne vit que dans l'espoir de voir ces "maudits singes" (les hommes) retourner à la boue et de voir ainsi sa propre race restaurer son ancienne puissance.

Le véritable nom de Sowenda est Hissanhra Allahra Rafirr (approximativement) et c'est un adepte de Yig, le Père des serpents. C'est aussi un grand sorcier et il a appris l'arrivée de l'astéroïde au cours d'une cérémonie où il était en symbiose avec Yig.

Sowenda a l'intention de s'emparer d'un des fragments et d'utiliser ses pouvoirs pour transformer la structure génétique des indiens Chotara afin que leurs femmes donnent naissance à des enfants-serpents. Il est aussi au courant de l'existence, à proximité, d'une colonie d'Habitants des Sables et il a l'intention de se servir d'eux pour l'aider à récupérer son "morceau de ciel". La nuit où tombent les fragments, il sera loin du village Chotara, occupé à mettre les Habitants des Sables sous son contrôle mental. Il aura ainsi la chance d'échapper à l'attaque meurtrière du Baron. A son retour, lorsqu'il verra ce qui reste du village, il sera choqué de voir qu'une créature peut tuer aussi aveuglément et cela le renforcera dans son désir de restaurer sa propre race.

2-6

L'équipement technique que les joueurs doivent rassembler.

1. Véhicules : trois camions lourds et un véhicule léger.

Une journée pour s'occuper de la location à Boston et une autre journée pour aller chercher les camions avec trois ou quatre chauffeurs.

2. Un container en métal pour entreposer les fragments. Il faudra deux jours pour en dresser les plans : il sera en acier et muni d'un système de refroidissement à ailettes, il mesurera 1,20 mètre de haut et ressemblera à un gros poêle. Il pèsera au moins deux tonnes

lorsqu'il sera plein de grains de plomb qui fondront au contact des fragments brûlants qui seront placés à l'intérieur. Il doit être manipulé avec un treuil spécial qui le placera sur l'un des camions. Cinq jours seront nécessaires à sa construction, plus deux jours pour aller le chercher.

3. Matériel de camping pour le désert, cuisine de campagne et ravitaillement. Il faudra un jour par personne et ce matériel n'est disponible qu'à New York.

4. Equipement radio de campagne : téléphone, câbles, etc. Il faudra quatre jours pour le commander et un jour pour le prendre à New York.

5. Un équipement d'observation afin de localiser les points d'impact. Un jour pour l'obtenir à Arkham.

6. Des combinaisons de protection contre les radiations, doublées de plomb. Deux sont déjà disponibles, mais il faudra trois jours pour obtenir les autres à New York (20 rads/round).

7. Un écran protecteur semi-portatif contre les radiations (deux personnes peuvent le manipuler). Il offre une protection cinq fois plus sûre que les combinaisons.

Remarque : Dans les zones irradiées, vous devez porter une combinaison.

Il faudra deux jours pour le faire, deux jours et deux personnes pour aller le chercher à Springfield, Massachusets.

8. Des manipulateurs à distance (1 mètre) que l'on utilise de derrière l'écran ou avec une combinaison. Deux paires sont disponibles et il faudra un jour pour chacune.

9. Une trousse de secours équipée de façon à permettre de combattre les effets d'une exposition aux radiations. Il faudra quatre jours pour la compléter et les joueurs doivent s'entraîner à l'utilisation de son contenu. Il faut un jour pour gagner 10 % d'efficacité, le score final ne peut pas dépasser le score de Premiers Soins.

Exemple : Le Dr. X a un score de Premiers Soins de 60 %. Il passe six jours à s'entraîner à utiliser ce matériel et il termine avec un score de 60 %. Il ne peut pas dépasser ce score à moins qu'il n'augmente son % de Premiers Soins.

10. Des affaires personnelles : des vêtements de rechange, des chaussettes propres, de la lecture, des cahiers, une caméra, etc. Un jour par personne.

11. Un télescope astronomique portatif avec une caméra adaptable et un assortiment de télescopes normaux. Un jour à Boston.

12. Des cartes détaillées de l'Arizona et de la région. Un jour à la bibliothèque.

13. Des masques à oxygène avec des bouteilles pleines d'une capacité de deux heures chacune. Un jour pour deux bouteilles à Boston.

14. Laboratoire de chimie portatif. Un jour.

15. Un électroscope à feuille d'or qui indiquera la présence de radiations, mais pas le taux exact. Il n'y en a qu'un de disponible, les autres sont à New York. Le prix limitera le nombre à trois et il faudra un jour pour les trouver.

16. Un compteur Geiger-Mueller qui indique le taux de radiations. Il a tendance à tomber rapidement en panne et s'il est exposé à un taux trop élevé de radiations, il se détériorera encore plus vite. Deux jours par personne pour en trouver à New York.

17. Un ensemble de lumières à arc portatif et un générateur à essence. Un jour.

LES SECRETS DU GARDIEN

Lorsque les joueurs seront à la recherche des objets 6, 7, 8, 9, 13, 15 (extras) et 16, ils ont des chances d'alerter le Baron et/ou d'ap-

prendre que quelqu'un d'autre recherche le même type d'équipement.

Les tubes Geiger-Mueller sont complètement ionisés et donc inutilisables après 10.000 RAD secondes. Il faut deux secondes pour une seule lecture, donc chaque compteur mesurera un total de 5.000 RADs. Si les Investigateurs les utilisent pour chercher des particules radioactives, faites-leur comprendre que c'est du gaspillage. Ils feraient mieux d'utiliser les électroscopes. Hyde-Simmons le leur aurait conseillé. Lorsque les Investigateurs utilisent un des instruments ils doivent lancer 1D100. Si le score est 95 ou plus, le compteur Geiger-Mueller ne marchera plus. Sur un jet de 100, l'électroscope se brisera (à cause d'une négligence, pas des radiations).

App. 2.7

Les propriétés physiques des fragments d'astéroïde. Ce sont les informations que les Investigateurs apprendront auprès de Hyde-Simmons et de son équipe. Il s'agit de théories et certaines peuvent être fausses.

(Cette information doit être dévoilée durant la période de préparation).

1. Les fragments seront probablement très chauds, non seulement à cause de leur passage dans notre atmosphère mais aussi à cause des radiations. Ils pourraient être assez chauds pour faire fondre le plomb. Le container a été conçu en tenant compte de cette possibilité.

2. Les fragments seront probablement chargés d'électricité statique. Ils peuvent attirer la poussière et grésiller.

3. Immerger les fragments dans l'eau libérera de très fortes radiations.

4. Des analyses spectrographiques poussées ont décelé plusieurs éléments transuraniens. Ils sont probablement regroupés dans un genre de matrice, comme c'est le cas pour un minerai.

5. Les fragments seront très radioactifs. Ils vont certainement luire et libérer de la lumière dans un spectre étalé en fréquence.

6. Les rapports de l'Université Johns Hopkins sur les effets de la radioactivité sur l'être humain sont horribles. Evitez toute exposition et vérifiez que vous ne laissez rien derrière vous, pas même une miette de fragment. Exposition dangereuse : 200 à 500 RADs (Les Investigateurs seront gravement malades pendant 1D10 jours, mais ils survivront si on réussit à les soigner avec le matériel médical contre l'irradiation : — 10 % pour chaque RADs au-dessus de 200). Une exposition à plus de 500 RADs est mortelle.

Informations que les joueurs découvriront lorsqu'ils auront trouvé les fragments.

1. Ils émettent une lueur verte.

2. Si on les étudie de près, ils ont une texture granuleuse.

3. Ils sont au moins à une température de 650° C. (Une fois dans le container ils feront fondre les billes de plomb, mais les ailettes des radiateurs rafraîchiront le plomb proche des parois extérieures. Les fragments placés dans le container seront en sécurité, sauf lorsque le couvercle sera soulevé. Le couvercle sera maintenu fermé grâce à plusieurs écrous à ailettes).

4. Les fragments sont bien plus électrostatiques que prévu. De plus, ils ne grésillent pas, mais attirent l'électricité contenue dans l'atmosphère, créant ainsi des arcs électriques. Chaque fragment sera frappé par un arc toutes les 1D100 minutes le premier jour. Si quelqu'un essaie de les toucher avec les manipulateurs à ce moment, il doit obtenir un score égal à sa DEX ou moins avec 1D100 afin de laisser tomber les manipulateurs à temps, évitant ainsi l'électrocution. Après un jour, des formations orageuses se forment et la période séparant deux arcs électriques passe à 1D20 minutes.

Après trois jours les éclairs ont quelque peu diminué en intensité et leur période d'apparition diminue jusqu'à 1D100 minutes. Des lignes statiques affaibliront suffisamment la charge pour éviter toute explosion lorsqu'ils sont dans le container, mais on en aura besoin jusqu'à Arkham. (Il faudra réussir un jet de Connaissance pour le savoir).

5. Grâce à une judicieuse utilisation du compteur Geiger-Mueller, les Investigateurs pourront construire le tableau d'irradiation suivant. Le Gardien doit l'utiliser dès le début afin de déterminer la fréquence d'exposition. Pour utiliser ce tableau, déterminer la position de l'Investigateur par rapport au fragment au moment où il en est le plus près durant le round (afin de faciliter les calculs, un round vaudra une minute, en tenant compte de toutes les activités possibles). Si on prend le chiffre indiqué pour chaque fragment et la distance à laquelle le personnage se trouve, on tombera sur le nombre de RADs qui irradient l'écran ou la combinaison de l'Investigateur à ce moment-là. Pour déterminer quel taux précis de radiations affecte l'Investigateur, il faut déduire les points de protection de la combinaison ou de l'écran du chiffre indiqué.

REMARQUE : Les combinaisons et les écrans arrêtent le même taux d'irradiation chaque tour, ils ne s'endommagent pas et ne satureront pas non plus.

Les combinaisons arrêtent 20 RADs par round.

Les écrans arrêtent 100 RADs par tour (ils doivent être manipulés par deux hommes en combinaison. Comme les protections sont cumulatives, chaque Investigateur portant un écran bénéficie d'une protection de 120 RADs par round).

FRAGMENT / DISTANCE EN METRES							
	Contact	1m	2m	3m	5m	7m	10m
1	576	64	16	7	2,5	1	0,5
2	960	107	27	12	4	2	1
3	592	68	17	7	2,5	1	0,5
4	1920	213	53	24	9	5	2
5	841	98	24	9	3	1,5	1

Les chiffres de la première colonne correspondent à l'ordre dans lequel les Investigateurs trouvent les fragments.

Par exemple, le D. Stephens enfle une combinaison de protection et pénètre dans le cratère du fragment n° 1. Pendant le premier round, c'est à dire une minute, il s'approche avec le compteur Gei-

ger-Mueller jusqu'à deux mètres du fragment. Jusque là, sa combinaison a encaissé 16 RADs. Il n'a donc pas été affecté puisqu'elle le protège jusqu'à 20 RADs. Le compteur, lui aussi, a absorbé 16 RADs.

Alors qu'il est à l'intérieur de sa combinaison, le professeur Stephens peut rester toute la journée dans le cratère sans subir le moindre dommage, mais s'il se rapproche d'un mètre afin de ramasser le fragment avec ses manipulateurs, il sera irradié par 64 RADs dont 44 passeront à travers sa combinaison. Il n'est toujours pas en danger mais il risque de tomber gravement malade s'il y reste 5 minutes de plus.

Les premiers signes d'un empoisonnement dû aux radiations commencent à apparaître 1D100 minutes plus tard. L'Investigateur a de la fièvre et vomit. En 1D6 heures, sa peau commence à rougir et à se boursoufler. 1D6 heures plus tard, soit son état se stabilisera et s'améliorera progressivement (grâce au traitement contre les radiations), soit le malade atteindra l'étape suivante : il se paralysera, ne sera plus maître de son corps, tombera dans un profond coma et mourra d'une crise cardiaque. Plusieurs expositions (plus de 500 RADs) conduiront à la mort en moins de 1D100 minutes.

On déduit des points de Constitution pour les maladies causées par des radiations et ils sont égaux au nombre total de radiations absorbées divisé par 50. Tous les RADs sont cumulatifs et restent dans l'organisme plusieurs semaines. Si un Investigateur dépasse 200 RADs, tombe malade, se remet mais est à nouveau exposé à ne serait-ce qu'à un seul RAD, il retombera malade. On récupère les points de Constitution à raison de 1 point pour deux jours passés au lit.

6. Utilisation des manipulateurs pour prendre les fragments.

Le score de base de l'Investigateur pour utiliser les manipulateurs est de 5 x sa DEX. Ce pourcentage est réduit de 10 % si l'Investigateur utilise une combinaison et encore de 10 % s'il se trouve derrière un écran (les Investigateurs ne peuvent pas utiliser de manipulateurs s'ils sont derrière plusieurs écrans). Un Investigateur peut tenter de prendre un fragment trois fois par round, si son jet est supérieur à son score, il le rate. Si le jet est une "maladresse" (score de 96-00), il doit jeter 1D6 et consulter le tableau suivant :

(1D6) Résultats :

1. Il casse les manipulateurs.
2. Il fait tomber l'écran et il est totalement irradié pendant un round.
3. Le fragment tombe et roule vers lui. Double irradiation.
4. Il fait tomber les manipulateurs de l'autre côté de l'écran.
5. L'écran lui tombe dessus et il prend 1D10 points de dégâts.
6. Jeter les dés encore deux fois.

JUILLET 1923

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

AOÛT 1923

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Acte 3

“Et les chiens sauront te reconnaître”.

L'acte 3 débute dès le retour des Investigateurs d'Arizona à la fin de l'acte 2. Tous les éléments sont enfin rassemblés en vue de l'action finale. Simon Masters, le rejeton dénaturé de Nyarlathotep est étudiant à l'Université Miskatonic. Son gardien, Mogh Ruith, alias Dr. Mc Donnell supervise l'action. Le fragment sera bientôt à la portée de Simon et dès maintenant sa métamorphose commence.

PELURES D'OIGNONS

COUCHE 1

Simon Masters, le fils de Nyarlathotep (App. 3.2) est étudiant en Physique à l'Université Miskatonic. Il a presque rempli la mission pour laquelle il a été conçu, voilà quatre ans, dans les Appalaches. Au cours des semaines qui vont suivre, la transformation de Simon va s'ébaucher. La première étape est une étape intermédiaire lui permettant de rassembler l'énergie nécessaire à l'ultime métamorphose. Sous cette forme, d'apparence humaine, il va hanter le campus de l'Université et la petite ville d'Arkham en quête de victimes susceptibles de lui fournir l'énergie psychique nécessaire. Un simple contact lui suffit pour pomper cette énergie, la victime vieillit alors prématurément et meurt de vieillesse peu de temps après.

Les fragments d'astéroïde récupérés au cours de l'acte 2 jouent un rôle important car ils émettent une lumière légèrement plus haute dans le spectre électromagnétique que les ultras-violets. Elle est invisible pour l'œil humain mais elle traverse aisément le plomb et l'acier des containers où les fragments sont entreposés.

La transformation de Simon débute lorsqu'il est irradié pour la première fois par cette lumière.

Sa vision lui permet de discerner cette longueur d'ondes qui, pour lui, a la propriété intéressante d'illuminer l'aura psychique des gens se trouvant dans un rayon de 45 mètres autour des fragments. C'est grâce à cela que Simon peut voir qui sera sa prochaine victime. Il choisira toujours ceux qui ont la plus puissante aura afin de minimiser les pertes de Pouvoir lors de la transfusion.

(Cela peut s'avérer être un indice important pour les Investigateurs : toutes les victimes mortes de vieillissement prématuré se sont trouvées à proximité d'un des fragments le jour de leur mort).

Lorsque Simon aura emmagasiné assez d'énergie, il entamera sa transformation finale et prendra la forme d'un horrible monstre tentaculaire qui essaiera d'absorber un des fragments et qui, grâce à des réactions chimiques et psychiques, ouvrira toute grande une “porte” pour Nyarlathotep dans notre univers.

COUCHE 2

Mogh Ruith, alias Dr. Mc Donnell (App. 3.2) met la dernière touche au marché passé avec Nyarlathotep en protégeant Simon contre toute exposition accidentelle. La plupart du temps, il restera dans l'ombre, utilisant ses pouvoirs hypnotiques pour superviser les progrès de Simon et enquêter sur toutes les activités qui, à son avis, pourraient contrecarrer ses plans.

Mogh Ruith, comme nous l'avons dit précédemment, est un ennemi intelligent et plein de ressources. Il est impitoyable et totalement dévoué à sa cause. Ses activités au jour le jour sont laissées au choix du Gardien. Il faut bien se souvenir que les Investigateurs seuls n'ont qu'une très infime chance de pouvoir faire obstacle à ses desseins.

COUCHE 3

Mordecai Smith (App. 3.3), un sorcier appartenant à la Main Blanche qui, au cours de l'acte 1, a découvert les plans de Mogh Ruith. Il est, lui aussi, présent sur le campus de l'Université, sous les traits de Dr. Jonathan Cooker, maître de conférences en Egyptologie en visite à l'Université. Il est prêt, lui aussi, à affronter le fils

de Nyarlathotep. Il sait sous quel nom se cache Mogh Ruith mais il ne sait rien de Simon.

Tout au long de l'acte 3, il surveillera de près Mogh Ruith, espérant percer son secret mais comme celui-ci sait qu'on l'observe, mais ne sait pas par qui, les deux hommes vont jouer au chat et à la souris dans les coulisses. Mordecai n'a pas l'intention de venir directement en aide aux Investigateurs car, pour lui, ce ne sont que de minables amateurs qui n'ont pas la moindre idée des enjeux de ce combat.

Sa présence sera néanmoins bénéfique aux Investigateurs car, Mogh Ruith, sachant qu'un autre puissant sorcier le surveille, ne gaspillera pas ses pouvoirs sur de simples êtres humains. En fait, Mordecai et Mogh Ruith s'annulent mutuellement, laissant aux Investigateurs une chance d'arrêter le processus à temps.

PERSONNAGES

Tous les survivants de l'acte 1 et de l'acte 2 qui vivent à Arkham doivent être considérés comme des personnages-joueurs dans le troisième acte car ce sont eux qui créent un lien entre les différentes aventures. Comme l'acte 3 est basé sur une enquête, la mobilité n'est pas aussi importante que précédemment. Selon le nombre de personnages morts durant les actes précédents, vous pouvez en créer de nouveaux en veillant à ce qu'ils s'intègrent logiquement dans le milieu universitaire, ce qui leur laisse un vaste champ d'action.

Scène 1

Université Miskatonic, un jour ou deux après le retour des Investigateurs, ramenant des fragments d'astéroïde d'Arizona.

RESUME

Après l'ardente chaleur du désert d'Arizona, Arkham ressemble à une oasis de fraîcheur, contrastant avec les horreurs que vous avez vécues, les petites maisons blanches et couvertes de lierre vous rappellent à la réalité et à la sécurité.

Les professeurs et les maîtres de conférences se pressent autour du campus en proie à la fièvre des fins de semestres. Mais la nouvelle la plus importante qui se répand de restaurants en bars est celle de l'ouverture imminente d'un symposium.

Les fragments d'astéroïde que vous avez retrouvés ont causé une certaine agitation dans les milieux scientifiques du monde entier, beaucoup de physiciens de renommée mondiale se sont tout simplement refusés à croire à leur existence. Néanmoins, vous êtes là pour prouver qu'ils existent vraiment et le Professeur Brown s'apprête à faire part de votre découverte au monde entier.

C'est dans ce but qu'il a organisé un symposium qui doit avoir lieu dans trois semaines. Dans le monde entier, des hommes réputés dans leur spécialité ont été invités à y participer et déjà les premiers d'entre eux commencent à arriver. Une activité fiévreuse règne au sein de l'université alors que physiciens, chimistes et médecins poursuivent les expériences les plus étranges sur les fragments, espérant prouver telle ou telle théorie ou mettre à jour les secrets de l'astéroïde. Certains d'entre eux sont très discrets quant à leurs travaux, d'autres parlent à qui veut bien les entendre de leurs plans et de leurs espoirs.

Quelque soit le groupe auquel ils appartiennent, tous les scientifiques se pressent autour de l'annexe des sciences où les fragments ont été entreposés comme des fourmis autour d'un pique-nique. Bien que vous ayez joué un rôle actif dans la récupération de ces fragments, vous n'avez droit qu'à une demie-heure par jour pour tenter quelques expériences. C'est le temps imparti pour tous, sauf au Professeur Hyde-Simmons et à Simon Masters qui semblent vivre dans les locaux maintenant et qui régissent ces activités comme deux coqs dans une basse-cour.

La plupart de ces activités ont été déclenchées par le Professeur Brown lorsqu'il annonça que la Fondation Whittier pour le progrès scientifique offrait deux prix de 1000 Dollars chacun pour le meilleur article rédigé lors du symposium. Un jury composé du Professeur Brown, du Professeur Hyde-Simmons et du Dr. Fielding (directeur du département d'anthropologie) décidera des vainqueurs.

Il y a deux catégories, chacune récompensée par un prix. La première s'intitule "Aspects physiques et chimiques" et l'autre "Aspects historiques et sociaux" (une forte rumeur circule selon laquelle la seconde catégorie n'aurait été acceptée qu'à condition que la Fondation Whittier soit dirigée par Fielding cette année).

Néanmoins, c'est maintenant une catégorie "bona fide" et, en plus de l'activité fiévreuse qui règne au sein de l'annexe scientifique, la responsable de la bibliothèque, M^{me} Loring, a dû engager plusieurs assistants pour l'aider à affronter cette soudaine ruée d'étudiants en quête d'anciens textes historiques susceptibles d'avoir, d'une manière ou d'une autre, des liens avec les précédents passages de l'astéroïde.

Dans l'ensemble, l'université connaît une certaine effervescence.

C'est dans cette ambiance que vous devez écrire vos propres articles sur ce qui s'est passé en Arizona. Le Professeur Brown insiste sur le fait qu'avec un minimum de recherches historiques, vous pourriez avoir vos chances pour le prix de la seconde catégorie puisque vous êtes les seuls témoins à avoir vu les effets de l'astéroïde sur les populations locales. Il a promis de garder vos articles confidentiels jusqu'après la fin du symposium afin que vous puissiez conserver cet avantage.

LES SECRETS DU GARDIEN

Au début de l'acte 3, on doit encourager les Investigateurs à écrire un article sur les "Aspects historiques et sociaux" de l'astéroïde. Voir Appendice 3.4 pour de plus amples détails à ce sujet.

Les recherches entreprises pour écrire ces articles permettront de révéler la nature étrange de cet objet.

Comme la date précise du début de l'acte 3 dépend du jour où se termine l'acte 2, le Gardien devra veiller à mettre au point son propre calendrier.

L'acte 3 débute deux jours après le retour des Investigateurs à l'Université de Miskatonic.

Afin de bien tenir compte de l'écoulement du temps, le jour du retour est considéré comme le jour 1. Les événements se déroulant à des moments bien précis seront désignés par jour 6, jour 18, etc...

La chronologie étant d'une importance vitale pour ce scénario, le Gardien devrait veiller à toujours connaître la véritable date.

Le symposium débutera le jour 24, il durera 4 jours. On trouvera des informations plus précises à ce sujet dans l'Appendice 3.5.

Les Investigateurs voudront sans doute passer leur temps à écrire leur article, mais ils n'en auront pas toujours la possibilité : ils seront interrompus ou dérangés.

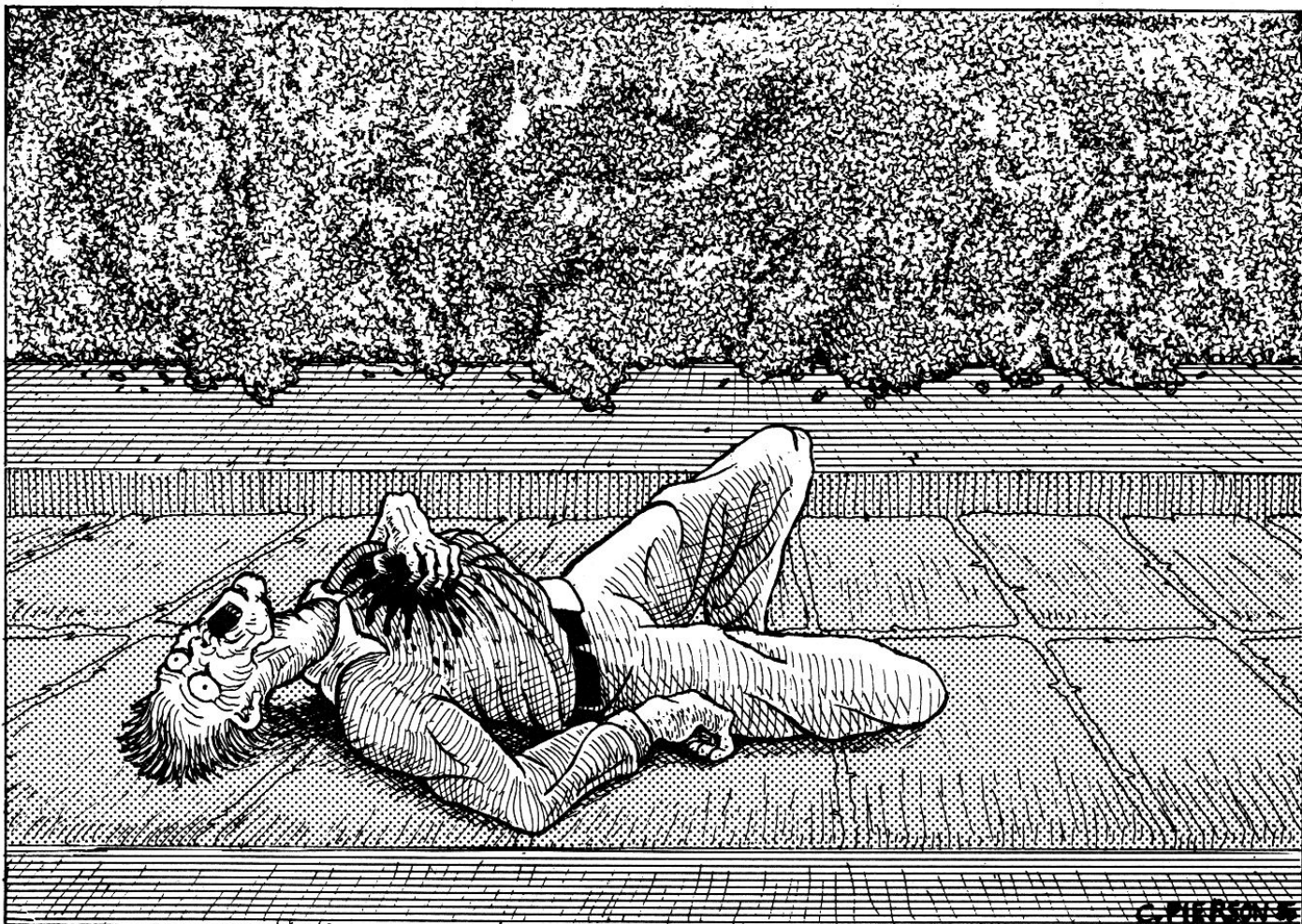
L'Université possède une vaste bibliothèque et beaucoup de matériel mais tout a une limite. Certains livres ne seront pas à la bibliothèque ou bien seront prêtés à ce moment. Certains chercheurs ne seront peut être pas disposés à faire partager leurs connaissances. Ce n'est pas seulement l'argent qui est en jeu, mais les réputations qui vont se faire et se défaire lors du symposium.

Scène 2

Jour 3, en fin de matinée.

RESUME

L'effervescence qui régnait à l'université s'est quelque peu atténuée aujourd'hui. Un jeune étudiant a été retrouvé mort dans une allée proche de la maison où il vivait dans le quartier étudiant d'Arkham.



L'article paru dans le journal est très succinct, on y apprend seulement que Lewis Spence, étudiant licencié de l'université, a été retrouvé mort, tôt dans la matinée. La police ne pense pas à une malveillance, mais une autopsie aura lieu demain et l'enquête du Coroner commencera après-demain.

Vous êtes relativement affectés par cet incident car Lewis Spence était l'un des jeunes garçons qui aidaient le Docteur Keeting dans ses recherches sur les radiations spectrales des fragments et vous l'aviez rencontré plusieurs fois dans l'annexe des Sciences. Il était toujours de bonne humeur, enjoué et il débordait de vitalité. Il manquera cruellement à ses amis et à ses relations.

LES SECRETS DU GARDIEN

Spence est la première victime de Simon Masters. Sa personnalité chaleureuse était la manifestation extérieure d'une puissante aura psychique que Masters avait décelée grâce à la lumière invisible émise par les fragments.

Lorsque les Investigateurs enquêteront sur sa mort, voici ce qu'ils pourront apprendre :

1) Chez les policiers et les journalistes qui se sont occupés de l'affaire, ils apprendront que le jeune homme semblait être mort de vieillesse et qu'on lui aurait donné au moins quatre-vingt dix ans lorsque son corps a été retrouvé. On a tout d'abord cru que c'était ce vieil homme qui lui avait volé son portefeuille contenant ses papiers et 24 Dollars, mais lorsque le compagnon de chambre de Spence, David Spears, vint identifier le corps, il reconnût son ami grâce à une marque de naissance sur sa jambe gauche.

Ces détails apparaîtront aussi dans le rapport du Coroner. L'autopsie conclura à une mort causée par une défaillance du foie et par une maladie du cœur due à la vieillesse.

Les journaux reprendront les résultats de l'enquête du Coroner et le verdict "Mort de maladie inconnue" le jour 6.

2) Chez le Docteur Keeting (Discussion), ils apprendront que Spence travaillait sur une série d'expériences tendant à révéler la nature d'une certaine émanation électromagnétique émise par les fragments, une sorte de lumière semblable à des ultras-violets mais de fréquence supérieure qui est invisible à l'œil humain mais qui apparaît sur des plaques photographiques sensibles (Un second jet de Discussion réussira permettra d'obtenir d'autres informations de Keeting).

Le jour précédent sa mort, Spence et Keeting ont tenté une expérience en prenant des photographies d'objets et de personnes baignées par cette lumière. Au développement, les objets n'apparaissent que très faiblement, mais il semble que les êtres humains soient révélés par une légère aura qui apparaît grâce à cette lumière et qui varie d'intensité suivant les personnes. En fait, c'est Spence qui possédait la plus puissante aura qu'ils aient pu photographier.

3) Chez le médecin légiste (Baratin ou Discussion), ils apprendront qu'il y avait une tâche assez bizarre sur la chemise de Spence juste au-dessus du cœur. Cette tâche ressemblait à de l'amidon ce qui était étrange vu qu'aucun de ses vêtements n'était empesté ("De nos jours, les étudiants ne se soucient plus de leur apparence. C'était pas pareil quand j'étais à l'université. A cette époque, si on sortait sans un col et un plastron empestés, c'était comme si on sortait sans pantalon"). Le médecin légiste n'a pas fait part de ce détail lors de l'enquête du Coroner car il ne voyait pas quel rapport cela pouvait avoir avec la mort du jeune homme. Il en parle maintenant car les Investigateurs insistent sur les détails étranges de cette affaire. (On lui a oté sa chemise pour l'autopsie et on l'a brûlée pour prévenir toute contamination).

4) Après avoir appris l'heure du décès auprès du médecin légiste (21.30 environ), les Investigateurs peuvent se souvenir, grâce à un jet "d'empalement" de Chance, qu'à cette même heure, des chiens s'étaient mis à hurler à la mort sous leur fenêtre.

Scène 3

Le jour 8, à 10 heures, dans le bureau du Professeur Brown. Les Investigateurs présents en ville ce matin ont reçu un mot les priant de participer à une réunion.

RESUME

Le Professeur a l'air quelque peu perturbé, ses vêtements sont froissés et il ne porte pas de cravate. Il tire furieusement sur sa pipe, ce qui vous étonne car d'habitude il ne l'allume jamais avant le milieu de l'après-midi. Il fait les cents pas dans son bureau et il vous accueille d'un hochement de tête et, d'un geste péremptoire, vous invite à vous asseoir. Lorsque vous êtes tous arrivés, il se lance dans son histoire.

"Messieurs, quelque chose de très étrange est arrivé ici, à Arkham. Hier, la fille de mes meilleurs amis, les Wards, est morte. Les journaux n'ont pas encore appris la nouvelle à cause de la position élevée qu'occupe son père au sein du Conseil d'Administration".

"On m'a mis au courant de l'affaire à cause de son caractère anormal, c'est la répétition de ce qui est arrivé au jeune Spence l'autre jour. Soyons bref, Judith a été retrouvée morte à deux pas de chez elle. A première vue, elle serait morte de vieillesse, mais Messieurs, je dois vous avouer que je connaissais cette enfant depuis sa naissance et qu'elle n'avait pas plus de dix-sept ans".

"C'était une jeune fille vive et intelligente. Où qu'elle aille, elle amenait un rayon de soleil qui transformait même la journée la plus sombre. Je l'ai vue il y a deux jours quand elle m'a rendu visite, elle était gaie comme un rossignol. Et dire que maintenant elle est morte !"

Brown se tait et regarde par la fenêtre pendant quelques instants. Dans le silence, vous entendez le tuyau de sa pipe qui craque alors qu'il la serre entre ses dents. Au bout d'un moment, il pousse un long soupir et se retourne.

"Désolé Messieurs, comme vous le voyez, je suis complètement retourné par toute cette affaire, mais je suis aussi profondément décidé à élucider le mystère de ces morts étranges".

"Le corps a maintenant été identifié et il n'y a plus aucun doute possible. J'ai déjà demandé à certains de nos meilleurs médecins d'entamer une autopsie, mais au plus profond de moi-même, je suis persuadé que ce cas ne relève pas de la médecine".

"C'est pourquoi je vous ai demandé de venir ici ce matin. Jusqu'à présent, vous avez prouvé que vous étiez des êtres pleins de ressources et de ténacité. Vous vous êtes fait la réputation de gens qui menaient à bien leur travail et vous avez aussi prouvé que vous étiez capable d'affronter des êtres étranges venus d'autres dimensions".

"J'aimerais que vous enquêtiez pour moi et que vous découvriez qui ou qu'est ce qui a tué Judith Ward".

"Bien sûr, je mets à votre disposition tout ce dont vous pourriez avoir besoin, que ce soit du matériel ou de l'argent. Je dois cependant vous conseiller de mener cette enquête le plus discrètement possible. S'il y a vraiment une entité malveillante à l'œuvre ici, je suis sûr qu'elle observe nos moindres mouvements. Toute activité étrangère à l'université pourrait la mettre sur ses gardes et l'effrayer et je suis bien décidé à la détruire !"

"Faites comme si de rien n'était et continuez vos recherches et vos rapports, c'est la meilleure couverture qui soit".

"Mais je vous préviens Messieurs, soyez vigilant, le Malin a déjà frappé deux fois et peut encore tuer au moment où je vous parle. Notre devoir est de l'arrêter si nous le pouvons, mais nous devons aussi veiller à ce que plus personne ne meure et si ce maudit fragment de météorite est la cause de tout, je ne me le pardonnerai jamais !"

“Je n’ai pas de récompense à vous proposer Messieurs, si ce n’est une place au Paradis, mais à vos visages et à la lueur dans vos yeux, je peux déjà deviner que nous sommes d’accord et que nous allons élucider cet horrible mystère !”.

“Je dois vous laisser pour le moment car d’autres devoirs m’attendent. Cependant, rappelez-vous que notre entretien doit rester secret, pas un mot à la police. Dès à présent, Prudence et Vigilance doivent être notre devise jusqu’à ce que nous ayons détruit à jamais cette horreur”.

LES SECRETS DU GARDIEN

Il est évident que Judith Ward est la seconde victime de Simon. Il a remarqué sa puissante aura lorsqu’elle est venue à la recherche du Professeur Brown dans l’annexe des Sciences, il y a deux jours.

Comme le bureau du Professeur ne se trouve pas là bas, les Investigateurs peuvent ne pas faire le rapport jusqu’à ce qu’ils demandent à Brown où il a rencontré Judith ce jour-là. C’est alors qu’il leur révélera l’avoir vu dans l’annexe.

Les informations valables pour Spence le sont aussi pour Judith, mais comme ce n’est pas le médecin légiste qui fait l’autopsie cette fois, aucune relation ne sera faite entre les taches que l’on a retrouvées sur la chemise des deux victimes. Les Investigateurs devront y penser eux-mêmes.

Les médecins de l’Université auront analysé la tache et découvert qu’il s’agit bien d’amidon mais qu’il contient des traces de protéines animales. Judith est morte d’une défaillance cardiaque. Cette information ne sera pas divulguée avant le jour 9.

La police mène elle aussi sa propre enquête, et le jour 10, elle aura découvert un jeune livreur qui se trouvait non loin du lieu du crime peu de temps après le crépuscule. Il est effrayé et ne s’est pas approché plus tôt car il a vu un horrible fantôme blanc s’éloigner en courant de l’endroit où on a retrouvé le corps de Judith.

“Tout blanc et agité”, dit-il, “et il flottait au moins à soixante centimètres du sol, et c’était plutôt drôle quand j’y pense car c’est un bruit de course qui avait attiré mon attention”.

L’interview sera publiée dans les journaux le jour 12. Les Investigateurs peuvent en avoir connaissance le jour 10 (Baratin au bureau de police) ou le jour 11 (Baratin auprès des journalistes).

Si les Investigateurs interrogent Jimmy Lomax (le livreur), ils apprendront qu’il faisait très sombre à ce moment-là et que si le fantôme n’avait pas été en blanc, il ne l’aurait pas distingué dans la pénombre. (En fait, ce qu’il a vu, c’est la blouse blanche de laboratoire de Simon qui flottait derrière lui alors qu’il courait). “Normalement”, dit-il, “je n’aurais pas dû être effrayé, mais d’horribles hurlements s’élevaient d’un peu partout, on aurait dit des loups ou une Dame Blanche. C’est surtout ces hurlements qui m’ont terrorisé”, explique-t-il, un peu honteux.

Si les Investigateurs se renseignent dans les environs, il semble que les chiens aient hurlé à la mort un peu partout dans Arkham la nuit du meurtre à la même heure.

Scène 4

Jour 11, quelque part dans Arkham.

RESUME

“LE FANTOME A ENCORE FRAPPE”

Des filtres flamboyants sont affichés sur tous les kiosques à journaux et en première page de la “Gazette d’Arkham”. Cette fois la victime est un professeur français en visite, le Dr. Louis du Bois, qui était arrivé la veille à Arkham afin de participer au symposium. On a retrouvé son corps dans une des cours du Campus. Sa mort était toute récente puisque des membres des “Maisons de la Fraternité” avaient utilisé cette cour pour une réunion initiatique durant

toute la soirée. Le Docteur du Bois avait soupé avec plusieurs collègues de travail et les avait quittés vingt minutes seulement avant qu’un gardien de nuit ne retrouve son corps.

Il avait été attiré vers la cour par les hurlements des chiens dans les environs et il était parti à leur recherche. Un article souligne que les chiens avaient hurlé dans toute la ville cette nuit, et de curieuse façon. Ils avaient aussi hurlé lors des deux meurtres précédents.

L’article mentionne aussi l’arrivée, demain, du Consul Général de France qui viendra chercher la dépouille du Dr. du Bois (qui était, semble-t-il, un homme très important) et on pense que le diplomate français ne laissera pas passer cette mort sous silence.

LES SECRETS DU GARDIEN

Simon a frappé pour la troisième fois mais il devient un peu négligent et, cette fois-ci, il a presque été repéré. Il s’en est même fallu de peu qu’il ne soit capturé si le gardien avait gardé son sang-froid. La cour n’a qu’une issue et lorsqu’il est arrivé, Simon était toujours là, caché derrière un petit buisson le long du mur.

Par chance pour lui, les nerfs du gardien ont craqué et, après avoir entendu les hurlements et avoir trouvé le cadavre, il s’est enfui, permettant à Simon de disparaître discrètement dans l’obscurité. Simon en a tiré une leçon. Il sera plus prudent dorénavant et veillera à se ménager une issue de secours.

Le gardien tiendra cependant à affirmer aux enquêteurs qu’il a bien fouillé toute la cour avant de s’enfuir. Durant l’interrogatoire, un jet réussi de Trouver un Objet Caché leur permettra de découvrir qu’il ment.

En détaillant l’emploi du temps de du Bois depuis son arrivée à Arkham, les Investigateurs découvriront qu’il a passé l’après-midi avec Brown qui l’a emmené dans l’annexe des Sciences pour qu’il assiste aux expériences faites sur les fragments, puis il s’est retiré dans ses appartements pendant une heure avant de venir souper avec plusieurs autres invités de marque.

Après le souper, à environ 20 h 30, il a annoncé qu’il allait faire une petite promenade sur le campus avant de se coucher. On le retrouva dans la cour à 21 h 05.

Si on le questionne, Brown décrira du Bois comme un homme vif et éveillé et il incitera les Investigateurs à plus de diligence dans leur quête de l’assassin.

Si les Investigateurs se renseignent à propos des hurlements des chiens, ce qu’ils découvriront recoupera l’article paru dans le journal. Chaque fois qu’un meurtre a été commis dans la soirée, tous les chiens de la ville ont hurlé en même temps pendant environ deux minutes. Pour les deux cas où on a pu préciser l’heure de la mort, il semble que les chiens aient hurlé à ce même moment.

A ce stade de l’enquête, faites faire un jet de Chance à vos Investigateurs. S’ils le réussissent, ils apprendront que le Dr. Forbes, du Département de Géologie, a obtenu lors d’expériences sismographiques quelques tracés inhabituels qui indiquaient l’existence d’un puissant bruit ultrasonique correspondant exactement en temps avec les moments où les chiens ont hurlé.

Des recherches approfondies dans cette voie les mèneront chez le Dr. Forbes qui n’a aucune idée de l’origine de ces bruits. Il sait seulement qu’il sont trop aigus pour être perceptibles à l’oreille humaine. Si les Investigateurs sont assez intelligents pour aller demander au Pathologiste du Discours, le Dr. Krammer, à l’hôpital universitaire, si un homme pourrait produire de tels sons, il leur apprendra qu’un larynx humain normal serait incapable d’émettre un son aussi haut. En fait, si un être humain pouvait produire un tel son, sa voix normale aurait des harmoniques du même type et les chiens hurleraient à la mort s’il parlait tout près d’eux.

REMARQUE IMPORTANTE : Les chiens ressentent la nature mystérieuse des fragments d’astéroïde et ne les approcheront pas à

moins de trente mètres même si on veut les y forcer. Si on les traîne à portée des fragments, ils commenceront à hurler. Cela posera des problèmes au Dr. Gunter, un visiteur suisse, qui est aveugle et qui possède donc un chien. Il arrivera le jour 18.

Rappelez-vous que Simon passe le plus clair de son temps dans l'annexe des Sciences, il n'a pas d'amis et il vit seul. Ce qui fait qu'il a rarement l'occasion de parler en dehors des bâtiments.

Scène 5

Jour 14, quelque part dans Arkham.

RESUME

Le tueur a encore frappé la nuit dernière mais cette fois il y a eu un témoin : un officier de police. La victime, Tony Ives, est un étudiant du Département de Chimie, il a été tué dans une allée près de la voie de chemin de fer.

Le rapport de l'officier O'Malley, une fois débarrassé de ses épithètes colorés, commence ainsi :

"J'ai vu le gamin descendre l'allée qui longe la voie ferrée et, tout d'un coup, une forme blanche a surgi de derrière de vieilles caisses et a empoigné le garçon. C'est à ce moment que tous les chiens de la ville se sont mis à hurler".

"Je me suis mis à courir vers eux assez silencieusement pour pouvoir le surprendre, j'avais mon revolver à la main au cas où. Et pendant ce temps, le gamin se balançait violemment d'avant en arrière comme s'il était pris de tremblements. Pas un cri, il ne faisait que gesticuler".

"Bon, ben je me suis approché et je les ai vu. Celui en blanc, il portait une blouse blanche, comme un docteur, vous voyez. Alors je lui ai collé mon colt 38 dans le dos et j'ai dit "Les mains en l'air !".

"Il a commencé à s'en prendre à moi et j'ai plutôt eu la frousse, avec ce gosse qui remuait et qui devenait vieux sous mes yeux et les chiens qui hurlaient comme des démons, alors j'ai tiré. A bout portant, bien au milieu du dos. Et je lui ai rien fait !".

"Il a juste grogné et m'a frappé du revers de la main. Y m'a mis une bonne raclée et m'a salement amoché".

"Puis, il a laissé tomber le garçon, ou ce qui en restait. On aurait dit qu'il avait au moins cent ans et y s'est enfui derrière les caisses. J'ai tiré encore deux fois et je suis sûr de l'avoir touché au moins une fois mais sans résultat".

La lumière était faible et, de dos, O'Malley n'a pas eu un bon aperçu du visage de l'homme, mais il semblait dire la vérité lorsqu'il affirmait avoir tiré sur lui sans succès. Dans la matinée, les douilles de trois balles de 38 mm ont été retrouvées dans l'allée. Toutes les trois étaient aplaties comme si on avait tiré contre un mur, mais elles se trouvaient dans l'allée et il n'y avait pas de mur à proximité.

LES SECRETS DU GARDIEN

Bien que la peau à 8 points d'armure de Simon le protège des balles de 38 mm, il a quand même été légèrement blessé. Ses vêtements sont déchirés et tachés de poudre par endroits. Il les a cachés dans une armoire du dépôt des chemins de fer et a jeté les clés dans la rivière.

Son dos est tout meurtri et il s'est fêlé une côte. Durant les deux jours qui vont suivre, il se déplacera très lentement dans le laboratoire. Les Investigateurs remarqueront ce détail s'ils observent plus spécialement ses mouvements pendant au moins une demi-heure et réussissent ensuite un jet de Trouver un Objet Caché. Ives ne travaillait sur aucune expérience dans l'annexe des Sciences, mais il y est venu le jour précédent pour rendre visite à un ami qui participait à une des expériences. Comme pour les autres, tous s'accordent à le décrire comme un garçon brillant et empreint d'une grande énergie.

Scène 6

Jour 16. Linda Evans est tuée. C'était la petite amie d'un des étudiants qui travaillent à l'annexe des Sciences. Elle lui a rendu visite le jour précédant sa mort.

Scène 7

Jour 18. Brian Phelps est tué. C'était le portier noir de l'annexe des Sciences.

Scène 8

Jour 20. Stuart Bellows est tué. Il était étudiant dans l'annexe des Sciences. Un témoin a vu un jeune homme s'enfuir des lieux du meurtre mais il ne portait pas de blouse blanche.

Scène 9

Jour 22. Sam Jackson est tué. Il était facteur. L'annexe des Sciences n'était pas sur son trajet mais ce jour-là, il aidait un collègue souffrant.

Scène 10

Jour 24. Le Dr. Kurt Heindrich, un scientifique en visite, est tué.

Scène 11

Jour 25. Betty Granger, la sœur de John granger, est tuée. Son frère travaille dans l'annexe des Sciences et elle était venue le chercher en voiture le jour précédent.

Scène 12

Jour 26. Thomas pope, un journaliste de "La Gazette d'Arkham", qui furetait autour des bâtiments cette nuit, est tué.

LES SECRETS DU GARDIEN

Toutes les personnes que Simon tue se sont trouvées dans l'annexe des Sciences peu de temps avant de mourir, ce qui fait qu'il a pu percevoir leur aura. Les Investigateurs doivent enquêter sérieusement pour obtenir cette information et poser les bonnes questions aux bonnes personnes, surtout pour les victimes n'ayant pas de lien direct avec l'annexe des Sciences.

Les personnes connaissant les victimes les décriront comme des êtres éveillés et pleins d'énergie. Ils se ressemblaient tous.

Des chiens hurlent à la mort dans toute la ville à l'instant même des meurtres.

L'heure des meurtres s'étale généralement entre 20 heures et 23 heures. Les corps sont retrouvés dans des allées ou des petites cours, à l'abri des regards, et ils sont localisés sur le plan d'Arkham dans le livret de règles (Simon ne peut pas s'éloigner des fragments de plus de 1.600 mètres sinon il devient fou).

Si les Investigateurs mettent au point un piège pour le tueur, il y a 75 % de chance pour qu'il le détecte et l'évite.

Tous les assassinats se déroulent de la même façon que les premiers. Une analyse chimique détaillée de l'amidon trouvé sur les vêtements prendra plusieurs jours et révélera uniquement qu'il peut s'agir d'une substance jouant le rôle de conducteur.

Après la mort de Tony Ives, la police commencera à interroger tout le monde, vos Investigateurs compris, afin d'établir où ils se trouvaient au moment des meurtres. Tout cela est totalement dénué de sens mais si l'un de vos Investigateurs n'a pas d'alibi pour l'un des meurtres, il sera conduit au poste de police et retenu pendant 24 heures, ou jusqu'à ce qu'un nouveau meurtre soit commis.

Tout le monde à Arkham devient de plus en plus nerveux au sujet des meurtres et du symposium. Il sera de plus en plus difficile pour les Investigateurs de s'entretenir avec d'autres personnes sans susciter méfiance et hostilité. Simon aura toujours un alibi pour chacun des meurtres. Ils lui seront fournis par Mogh Ruith qui uti-

lise ses pouvoirs hypnotiques afin de persuader tel ou tel étudiant qu'il a bien passé la soirée avec Simon. Pour chaque alibi, Simon doit se conformer à cette version, mais il y a 5 % de chance pour que les Investigateurs découvrent qu'il ment.

DERRIERE LE RIDEAU

Les scènes suivantes se déroulent dans, et autour, d'Arkham. Leur apparition peut différer et les Investigateurs peuvent donc ne jamais apprendre ce qui s'est passé.

Scène 13

Mogh Ruith sait qu'il est observé par un autre sorcier et il évite tout contact personnel avec Simon. Au contraire, il envoie et reçoit des messages codés grâce aux étudiants qu'il contrôle hypnotiquement. Il reste donc en liaison avec Simon, mais généralement avec une ou deux heures de décalage.

Il se sert aussi de ses capacités hypnotiques afin d'avoir un œil sur les activités de tous les autres membres de l'Annexe des Sciences. Sous les traits du Dr. McDonnell, il se fait passer pour un vieux bonhomme sympathique et il voit tous les Investigateurs au moins une fois par semaine. Lorsqu'il sera avec eux il essaiera de les hypnotiser afin de découvrir ce qu'ils savent et ce qu'ils soupçonnent.

Lorsqu'il apprendra qu'ils posent trop de questions à ceux qui travaillent dans l'annexe des Sciences, il leur tendra un piège.

L'un des Investigateurs recevra un coup de téléphone anonyme lui proposant des informations à propos des meurtres contre une somme d'argent, s'il vient dans un bar près de Scullay Square à Boston.

"Soyez au bar "La rose et la couronne" à neuf heures et demandez Biffer au comptoir. Venez avec des amis si vous avez peur mais n'oubliez pas l'oseille".

"C'est facile à trouver, vous prenez le métro jusqu'à Scullay Square et quand vous sortez de la station de métro, prenez la première à gauche, et ensuite, encore la première à gauche. La "Couronne" sera juste en face de vous. Dites-leur que c'est Hamlet qui vous envoie".

Si les Investigateurs obéissent à ces instructions, ils se rendront compte qu'ils se sont fourrés dans un sacré guépier lorsqu'ils seront attaqués par cinq goules dans le métro. L'attaque commencera lorsque le train s'arrêtera dans un grincement entre deux stations. Après une ou deux secondes, pendant lesquelles les voyageurs commenceront à craindre de rester coincés dans le métro, la fenêtre la plus proche des Investigateurs éclatera et une goule sautera à l'intérieur du compartiment, rapidement suivie par quatre autres.

Tous les Investigateurs doivent faire un jet de Santé Mentale à — 10 à cause du choc. On suppose que tous les autres passagers deviennent temporairement fous et hurlent en courant dans le compartiment, alors que les Investigateurs se battent pour sauver leur vie. Les goules se battront jusqu'à ce qu'elles aient tué tous les Investigateurs présents ou que trois d'entre elles soient hors de combat. Lorsque les goules s'enfuiront, elles essaieront d'emmener les cadavres de celles qui auront été tuées ou assommées. Elles s'échapperont par un tunnel fétide qui donne dans le métro. Si les Investigateurs les suivent dans ce tunnel on ne les reverra jamais.

La police de Boston, bien sûr, voudra un récit complet de ce qui s'est passé, ce qui prendra au moins un jour. Et si l'un des Investigateurs meurt lors de l'attaque, il faudra trois autres jours pour remplir les formalités.

On ne croira pas à l'attaque à moins qu'il ne reste le cadavre d'une goule comme preuve.

Si cette attaque échoue, Mogh Ruith peut en mettre une autre au point ou il peut mettre les Investigateurs sur une fausse piste en les amenant à soupçonner un groupe de sorcières qui se retrouvent dans une vieille maison de la banlieue d'Arkham. Les sorcières sont

inoffensives mais Mogh Ruith peut probablement remédier à ce genre de lacune.

En aucun cas il ne protégera directement Simon, de peur de dévoiler sa présence au sorcier vigilant qui l'observe.

Scène 14

Après le jour 16, les Investigateurs commenceront à avoir d'horribles cauchemars. Chaque nuit, ils doivent réussir un jet de SAN pour ne pas s'éveiller au milieu de la nuit en hurlant de terreur. S'ils en parlent à un docteur ils apprendront que des centaines de gens souffrent des mêmes cauchemars. Cela ressemble à une épidémie. Nul ne peut se rappeler de ces rêves une fois réveillé.

Après le jour 21, si les Investigateurs ratent leur jet de SAN, non seulement ils s'éveilleront en hurlant, mais ils perdront aussi un point de Santé Mentale.

Scène 15

Les cafés, les bars et les restaurants restent les meilleurs endroits pour rencontrer des gens et entendre des rumeurs. Les rumeurs que l'on peut alors entendre à Arkham sont les suivantes :

1. La porte de la maison de Judith Ward a été enfoncée par quelqu'un doté d'une force herculéenne.
2. Les chiens hurlent à la mort des gens.
3. Une assemblée de vieilles sorcières se réunit dans une vieille maison de la banlieue d'Arkham.
4. Le Dr. Keeting est un Bolchévique qui veut voler les fragments.
5. La police sait qui a commis tous ces meurtres mais ne peut arrêter le coupable car c'est un homme très haut placé.
6. L'un des Investigateurs a été aperçu près des lieux du dernier meurtre.
7. Toutes ces morts sont dues à d'étranges rayons émis par ces fragments.
8. Toutes les victimes ont signé un pacte avec le diable.

Etc. Créez autant de rumeurs qu'il vous plaira. On ne doit jamais entendre plus de deux fois la même rumeur.

Scène 16

Jour 27. Le dernier jour du symposium.

Le Professeur Brown aura invité les Investigateurs à y participer.

RESUME

Malgré le climat d'horreur suscité par tous ces meurtres commis dans Arkham durant ces trois semaines, le symposium a connu un vif succès. Les rapports remis sur les différentes propriétés des fragments ont ouvert de toutes nouvelles voies de recherches sur la nature de l'univers. L'Université Miskatonic a été saluée comme étant le pôle d'attraction de toutes ces connaissances.

C'est lors de la cérémonie de clôture de ce symposium, que le Professeur Brown tient à remercier tous ceux qui l'ont rendu possible.

L'un après l'autre, il vous invite à monter sur le podium et vous demande de faire un bref discours. La dernière personne à gravir les marches du podium est Simon Masters, le génie mathématique dont les calculs ont permis de trouver les points d'impact des fragments.

Vous savez qu'il a des problèmes d'élocution et vous partagez son angoisse car il doit parler devant un vaste auditoire.

Mais lorsqu'il ouvre la bouche pour parler, le chien d'aveugle du Professeur Gunter commence à hurler dans le fond de la salle. Son maître essaie de le calmer mais en vain. Simon élève la voix pour couvrir les hurlements du chien mais ne peut se faire entendre et préfère se taire.

Le chien cesse de hurler et se cache sous la chaise de son maître.

Une lueur terrible a pris naissance dans les yeux de Brown alors qu'il regarde Masters d'un air stupéfait.

"Vous, c'était donc vous depuis le début", murmure-t-il.

Masters grogne et, mu par une force incroyable, il saisit la table en chêne qui se trouve sur le podium et la jette sur Brown, puis sautant par-dessus, il se précipite par la fenêtre.

Lorsque vous vous retrouvez dehors, Masters a disparu, mais un jeune étudiant, le visage livide et tremblant de tous ses membres, montre l'annexe des Sciences. "Il est parti par là et il a emmené Stuart avec lui".

Les portes de l'annexe des Sciences sont fermées de l'intérieur et durant les quelques minutes qu'il vous faut pour les ouvrir, vous entendez le hurlement lointain des chiens sur la ville.

À l'intérieur, dans le couloir, vous trouvez le cadavre d'un vieil homme, le jeune Stuart sans doute. Une trace de bave, comme celle que laisserait une limace dans un jardin, longe le couloir menant vers les escaliers montant jusqu'au laboratoire de radiologie qui abrite les fragments.

Au pied de l'escalier se trouve le corps tordu et sanguinolent du Dr. Cooker. Un de ses yeux a été arraché et il lui manque plusieurs doigts. Il semble avoir été mordu et ses chairs sont à vif à plusieurs endroits.

"Il est là", balbutie-t-il, "j'ai essayé de le ralentir un peu mais je ne sais pas combien de temps cela va durer. Tuez-le maintenant ou le monde entier est perdu !".

Le Dr. Cooker semble être hors de danger pour le moment, alors vous continuez jusqu'aux doubles portes du laboratoire de radiologie (Jet de Trouver un Objet Caché pour voir que le compteur se

trouvant au-dessus de la porte indique un taux mortel de radiations). Il y a quatre combinaisons doublées en plomb pendues dans un placard à côté de la porte. Il faudra 1D10 rounds pour les enlever. Elles réduisent les capacités de manipulation de 10 % mais donnent trois points d'armure.

Au moment où vous ouvrez violemment la porte, une vision d'horreur vous cloue sur place. Une masse répugnante munie de nombreuses tentacules essaie maladroitement d'ouvrir le container qui contient les fragments. De longues tentacules pendantes à l'œil méchant et aux mâchoires claquantes flottent vers vous. On dirait un gros ver plein de contorsions rappelant vaguement une pomme de terre en train de bourgeonner.

Les Investigateurs doivent faire un jet de SAN ou perdre 1D10 points de SAN, de toutes façons, ils en perdront 1.

Dans la masse de pourriture putride qui forme son corps, il vous semble apercevoir une bouche semblable à celle d'une pieuvre.

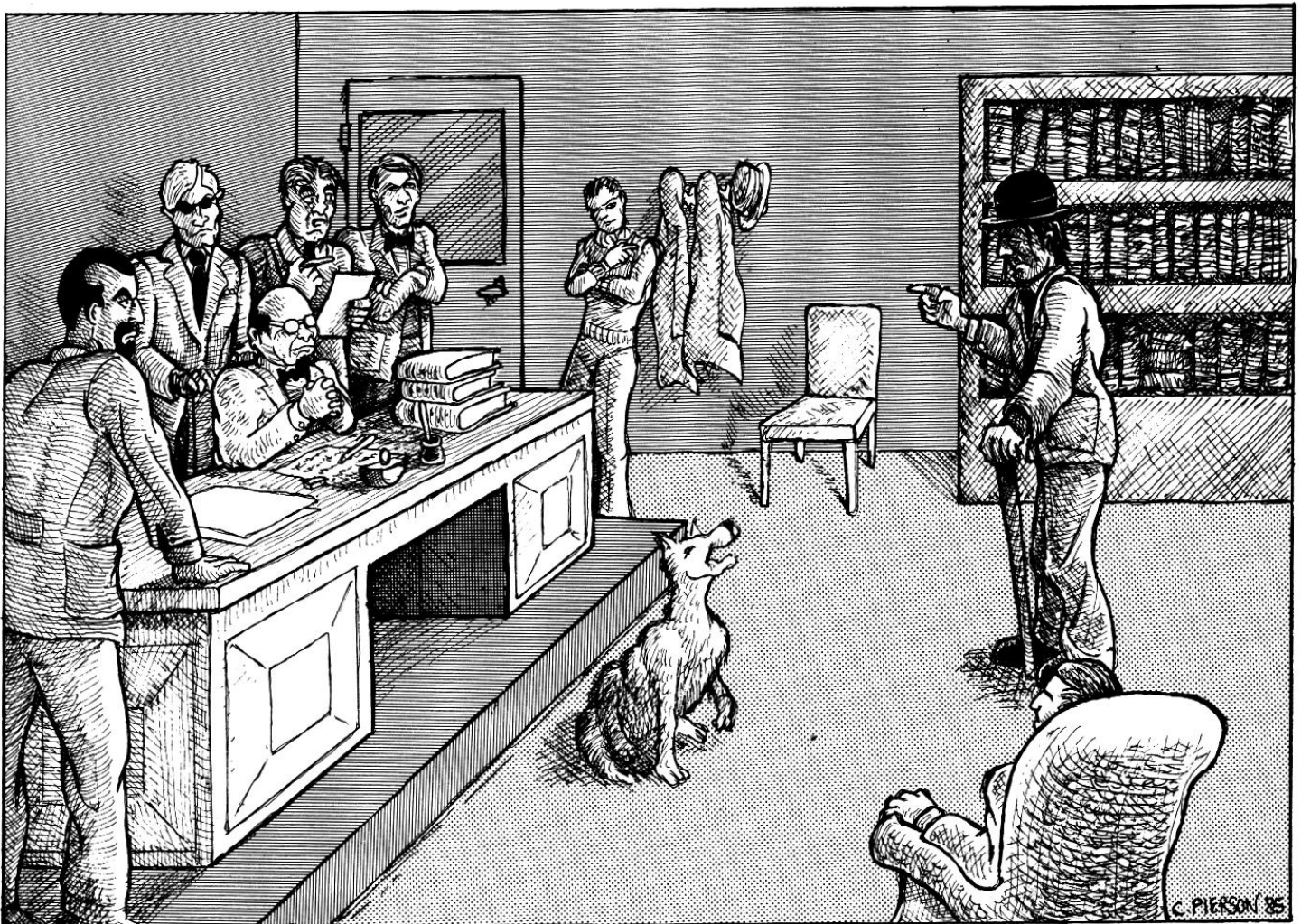
La chose se déplace lentement et par saccade comme si quelque chose la retenait mais elle paraît vouloir attraper un des fragments pour l'avalier.

"Arrêtez-la où nous sommes tous morts" crie le Dr. Cooker qui trébuche derrière vous.

LES SECRETS DU GARDIEN

C'est le fils de Nyarlathotep après son ultime métamorphose. S'il réussit à avaler le fragment, il se transformera en portail vivant entre les univers, permettant à son père de passer dans notre monde.

(Rappelez-vous que si certains Investigateurs ont utilisé le Vortex de pouvoir de l'acte 1, leur âme appartient à Nyarlathotep et ils ne pourront donc rien faire contre son fils).



Grâce à l'intervention du Dr. Cooker et à son sort : *L'Hymne de Loweena*, le rejeton de Nyarlathotep est maintenant handicapé par une plus forte gravité, ses mouvements sont lents et hésitants. Les statistiques données pour la troisième étape tiennent compte de ce sort.

Lorsque les Investigateurs pénétreront dans la pièce, il sera en train de manipuler les fragments et il aura 10 rounds pour en avaler un. Il a 5 % de chance par round d'y arriver (non cumulatif). Même s'il parvient à en attraper un en moins d'un tour, les Investigateurs ont une chance de le lui faire lâcher en lui infligeant un total de 10 points de dégâts durant ce même tour.

Si au bout de 10 rounds il a échoué, il se dissoudra en une mare repoussante et putride.

S'il réussit à avaler le fragment, Nyarlathotep apparaîtra tout à coup dans toute sa puissance et le monde subira sa loi.

Si les Investigateurs réussissent à le tuer, ils apprendront l'histoire entière de la bouche du Dr. Cooker (Mordecai Smith) qui se retirera discrètement pour éviter la curiosité populaire.

REMARQUE : Mordecai peut délivrer toutes les âmes qui ont été abandonnées à Nyarlathotep dans le premier acte. Le sort coûtera 1D6 points de POU permanent aux Investigateurs.

APPENDICES

3.1

Simon Masters

Simon Masters est le rejeton de Nyarlathotep, il a été génétiquement conçu pour devenir un portail vivant entre les univers. Bien que ses facultés mentales soient semblables à celles d'un être humain, il n'est pas plus maître de son destin que nous ne le sommes de la vie et de la mort. Il est tout à fait conscient de ce qui est arrivé et de ce qui arrivera. Il sait que des gens tenteront de l'arrêter s'ils découvrent quelle est sa mission, mais il ira au bout de son destin.

Simon n'a qu'un seul point faible qui peut le trahir auprès des Investigateurs : les harmoniques de sa voix font hurler les chiens. Il en est conscient et évitera les endroits où il serait susceptible d'en rencontrer. Si par malheur il en apercevait un, il ne parlerait pas, prétextant une laryngite.

Tout au long du troisième acte, Simon a entamé la seconde étape de sa métamorphose, la dernière n'intervenant que dans la scène finale lors de l'ultime transformation. Il doit absorber l'énergie de douze personnes pour créer le portail, grotesque parodie des douze sacrifices nécessaires à lui donner la vie.

Lorsqu'il tue, des glandes situées dans la paume de ses mains secrètent une substance amylacée qui joue le rôle de conducteur.

A l'instant du meurtre, il émet une plainte ultra-sonique incontrôlable qui rend les chiens fous, brise probablement le cristal et fait vibrer l'eau dans les verres.

Par l'intermédiaire de messages secrets, il a appris que son dieu-père était surveillé par un sorcier et qu'il ne pourra donc pas venir à son aide en cas de danger. Simon ne possède ni sort, ni pouvoir mental et il ne se battra qu'en dernier recours. Si les Investigateurs sont amenés à le confondre, il aura l'air effrayé et bouleversé, ne comprenant pas de quoi on l'accuse.

Il travaille dans l'annexe des Sciences de 7 heures à 19 heures tous les jours, même le week-end. Cela n'a rien d'inhabituel car l'université entière est en effervescence en ce moment. Il vit seul, rue Powder Mill, près du carrefour de la rue Saltonstall. Tous les dortoirs du campus sont occupés par les confréries et Simon n'est pas le genre de garçon que l'on invite. Il est studieux, frêle, très réservé et il bute sur chaque mot.

Ses meurtres sont localisés de l'autre côté de la rivière, il utilise généralement le pont du chemin de fer pour éviter d'être repéré.

3.2

Mogh Ruith

L'horrible marché passé par Mogh Ruith avec Nyarlathotep, il y a maintenant longtemps dans les montagnes, pour sauver sa vie commence à porter ses fruits. Encore quelques semaines et tout sera terminé.

Tout au long de ces années, Mogh Ruith est devenu le fidèle serviteur de Nyarlathotep et il veut que tout soit près pour sa venue.

Rien ne peut lui faire obstacle maintenant, mais ses pouvoirs psychiques lui ont révélé qu'il était surveillé par un autre sorcier. C'est une impression qu'il avait déjà ressentie auparavant dans les montagnes peu de temps avant la fin du rituel de convocation, mais elle était alors plus furtive. Maintenant, ce sorcier l'observe patiemment et attend. Il est plus puissant, assez pour se dissimuler derrière une multitude de visages. N'importe qui sur le campus pourrait être ce sorcier, sauf les plus jeunes car ce pouvoir a la puissance de l'âge et de la sagesse.

Mogh Ruith ne peut courir le risque d'alerter quiconque sur la véritable identité du fils de Nyarlathotep. Personne, même l'autre sorcier, ne peut l'avoir devinée ou il aurait déjà agi en conséquence. De ce fait, Mogh Ruith restera éloigné de Simon et le préviendra de rester sur ses gardes.

Profitant de sa position de Professeur apprécié par tous et de ses pouvoirs hypnotiques, il placera plusieurs étudiants, âgés de moins de trente ans, sous son influence. Durant l'hypnose, il est lui-même ouvert à toutes les influences extérieures et il ne peut courir le risque d'avoir alors à faire face à ce sorcier étranger qui apprendrait alors tout ce qu'il souhaite. Il préférera utiliser son équipe d'étudiants pour fureter ici et là.

Il y a 50 % de chance pour que ce que les Investigateurs disent sans prendre garde sur le campus lui soit rapporté. Il y a 15 % de chance pour que ce qu'ils se disent dans un lieu public d'Arkham parvienne à ses oreilles. Si les Investigateurs se retrouvent en secret sur le campus, il y a 75 % de chance pour qu'il l'apprenne et redouble de vigilance. Si les Investigateurs se rencontrent chez l'un d'entre eux, il y a peu de chance qu'il l'apprenne.

Il ne mettra au point le piège avec les goules que s'il est persuadé que les Investigateurs peuvent découvrir la véritable identité de Simon. Il est plus probable qu'il les mettra sur une mauvaise piste, ce qu'il est à même de faire puisqu'il est une autorité reconnue du Département d'Anthropologie et qu'il sera engagé, ou semblera l'être, dans des recherches destinées à écrire un article pour le symposium. Les Investigateurs le trouveront tous les après-midi à la bibliothèque, s'ils cherchent un livre bien précis, qui est indisponible actuellement, il y a 15 % de chance pour que ce soit lui qui l'ait.

3.3

Mordecai Smith

Depuis sa dernière rencontre avec les Investigateurs, Mordecai Smith a bien changé. Il porte maintenant une petite barbe blanche bien soignée et il est très coquet, ayant délaissé son rôle de colporteur. Il y a cependant toujours une chance pour que ceux qui l'ont rencontré dans l'acte 1 le reconnaissent sous les traits du Dr. Cooker, l'Égyptologue en visite. Si on lui fait cette suggestion, il en rira bien mais si les Investigateurs insistent, il préférera les mettre dans le secret plutôt que se dévoiler à Mogh Ruith en utilisant sa magie pour se débarrasser d'eux. Ce sera une des façons pour les Investigateurs de découvrir la vérité. Il suffit d'un jet égal ou inférieur à leur INT sur 1D100 pour le reconnaître.

Mordecai a passé ces dernières années chez de vieux amis, en Bavière et en Égypte, où il a appris un sort très efficace, *L'Hymne de Loweena*, un chant discordant accompagné de tout un gestuel très complexe et qui a pour effet de multiplier la gravité. C'est

pourquoi le rejeton de Nyarlathotep paraîtra si inefficace durant la dernière scène, ses tentacules pèseront plus d'une tonne. Utiliser ce sort peut paraître quelque peu incohérent, mais quand on est le dos au mur, on fait avec ce qu'on a.

C'est aussi le seul sort de son répertoire qui puisse être efficace sur le rejeton de Nyarlathotep puisque son intensité dépend du pouvoir de la victime.

3.4

Recherches concernant les articles à remettre lors du séminaire.

Pour les besoins du jeu, la journée des Investigateurs se divise en trois parties : la matinée, l'après-midi et la soirée.

Les bibliothèques ne sont ouvertes que le matin et l'après-midi. Un Investigateur peut faire un jet de Bibliothèque s'il y passe une de ces deux périodes. S'il le réussit, il apprendra quelque chose.

Histoire des passages précédents de l'astéroïde.

1551 : Des signes dans le ciel au-dessus de la Russie. Premières manifestations d'épidémies et apparitions de démons.

1178 : Une flèche dorée dans le ciel Sud-Africain, les Shamans l'appelle "le Vagabond". Apparition de démons et de maladies.

806 : Un monastère note le passage d'une comète. Des épidémies ravagent le pays. Des druides sont pendus pour avoir signé un pacte avec le démon.

433 : Des étoiles filantes au-dessus de la Chine. Un culte d'errants au visage pâle l'appelle "le Vagabond". D'horribles créatures naissent et de graves maladies apparaissent.

61 : Une grande comète au-dessus de Rome. Epidémies. Saint-Pierre combat Mogh Ruith et le magicien Sumérien Simon Magus. Mogh Ruith retourne en Irlande avec la Rath Fail et la Rath Ramach, deux grandes pierres.

Afin d'écrire un article pour le séminaire, les Investigateurs doivent passer un certain temps à rédiger, pour chaque période qu'ils passent à la bibliothèque (S'ils commencent à chercher puis s'arrêtent, Mogh Ruith l'apprendra). Ils peuvent passer les soirées à écrire. Pour chaque période de recherches et de rédaction combinées qu'un Investigateur passe, il accumule 5 % de la valeur totale de son "papier".

Lorsqu'il leur faut présenter leur article pour le séminaire, les Investigateurs doivent réussir un jet de dé égal ou inférieur à leur score obtenu pour cet article sur 1D100 s'il veut que leur article soit qualifié. Une fois qu'il est qualifié, l'article avec la valeur accumulée la plus haute est le gagnant des 1000 Dollars. Les papiers qualifiés rapporteront au(x) Investigateur(s) gloire et succès alors que les articles disqualifiés ne pourront que discréditer les Investigateurs au sein du milieu universitaire.

Un Investigateur peut aussi poursuivre des recherches pour l'article en collaboration avec un universitaire non joueur. Cela nécessite une période entière, matin, après-midi et soir et peut apporter à l'Investigateur 10 % de plus à la valeur finale de son rapport, s'il réussit un jet égal ou inférieur à son score de Discussion sur 1D100. Un jet raté ne rapporte rien, un jet de 96-00 soustrait 5 % à la valeur de l'article (le collaborateur a divulgué une information secrète). Ce système de recherches permettra à l'Investigateur d'entendre une rumeur.

Les joueurs mariés qui passent plus de trois soirées consécutives loin de leur épouse, courent le risque de connaître des tiraillements au sein de leur couple, à moins qu'ils ne réussissent un jet de Baratin. S'ils s'absentent une soirée de plus, ils auront droit à une scène de ménage.

3.5

La nature et les propriétés d'un corps extra-terrestre.

Un symposium organisé à l'Université Miskatonic.

PROGRAMME

Jour 1 :

"La découverte de l'astéroïde" - Prof. Brown.

"Les préparatifs de récupération" - Prof. Hyde-Simmons.

"Analyse spectrale : une clé pour les étoiles" - Prof. Fitzroy.

Jour 2 :

"Les corps célestes et leurs orbites" - Dr. Farwell.

"Ordre et chaos : Le nouvel univers" - Prof. Fitzroy.

"La chimie des extraterrestres" - Dr. Hughs.

Jour 3 :

"De la nécessité de développer la recherche" - Prof. Brown.

"L'interaction de la Terre et des autres corps célestes" - Dr. Stephens.

"Une analyse précise de la composition des météorites" - Prof. Napoli.

Jour 4 :

Plusieurs documents concernant des recherches individuelles seront présentés. Rappelez-vous que tous les articles doivent être tout d'abord soumis au Prof. Brown avant que le séminaire commence.

"Conclusions et remerciements" - Prof. Brown.

Cérémonie de remise des prix.

LES PARTICIPANTS AU SEMINAIRE

Les membres du personnel déjà présents à l'Université Miskatonic :

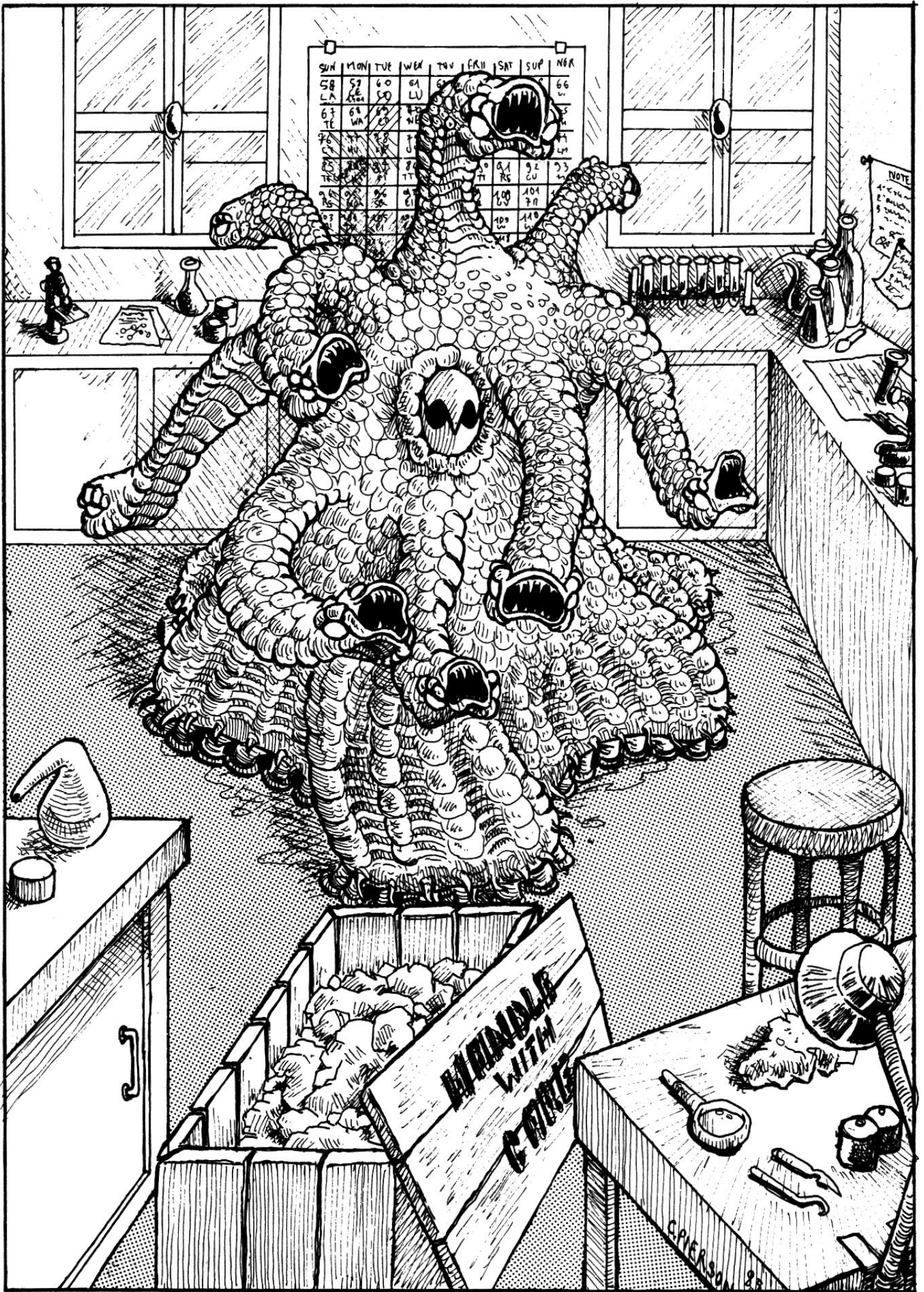
Dr. David Stephens; Dr. Andrew Lord; Dr. Franklin Phillips; Dr. Harvey Fitzroy; Prof. Louis Keeting; Prof. Philo Hyde-Simmons; Dr. Robert Fitzgerald; Dr. Ian Forbes; Dr. Michael Talbot; Dr. Peter Mc Donnell; Dr. Arthur Cooker; Prof. Dickson Cuthbright; Dr. A. Frederick Deacon; Karl Vanderkamp; Stuart Rodney; Paul Bishop.

(On s'attend à ce que tous les membres du personnel soumettent des articles au Prof. Brown pour la section indépendante de recherches du séminaire. Les Investigateurs peuvent, eux aussi, remettre des articles et on attend d'eux qu'ils rendent chacun un rapport sur les opérations de récupération dont ils faisaient partie).

Les visiteurs qui arriveront à l'université durant les trois semaines précédant le début du séminaire (par ordre d'apparition) :

Dr. William Warren; Dr. Linda Sharpe; Dr. Jason Harrison; Mr. Walter Alcock; Dr. Benjamin Goldberg; Dr. Brian Mc Killup; Dr. John Lucas; Dr. Robert Merville; Dr. François L'Dallier; Dr. Louis du Bois; Dr. Jacob Farwell; Dr. Ivan Tshitsimov; Prof. Giovanni Napoli; Dr. Enrique Altani; Prof. Harold Kentmark; Dr. Duncan Hughs; Prof. Heinrich Gunter; Dr. A.P. Grimglass; Dr. Edward Blish; Dr. Kurt Von Heindrich.

(Ce sont les hommes les plus éminents dans le domaine de l'astronomie, de la chimie et de la physique. Il faudra s'occuper d'eux, ils seront imbus d'eux-mêmes, prétentieux et terrifiés par toutes ces morts).



3.6 LA PRESSE

Il y a 40 % de chance par jour pour qu'un journaliste tente d'interviewer un des personnages. Ce journaliste fera partie d'un journal d'information (80 %) ou d'un journal à caractère scientifique (20 %).

Les journalistes d'information désireront apprendre des histoires extraordinaires à propos des opérations de récupération ou sur l'opinion des personnages à propos des décès étranges ou à propos d'une des conférences hautes en couleur du séminaire.

Chaque journaliste d'un quotidien parlera à l'Investigateur jusqu'à ce que celui-ci réussisse un jet de Baratin (un jet par heure d'interview). Si l'Investigateur rate son Baratin, le journaliste publiera une histoire qui n'aura rien à voir avec ce que lui a été dit mais qui sera portée au crédit de l'Investigateur. Il sera alors discrédité, ce qui aura des répercussions sur ses capacités de recherche.

Si l'Investigateur appartient à une revue scientifique, il désirera un récit détaillé des opérations de récupération ou une description des recherches pratiquées dans l'annexe des Sciences. Le journaliste interrogera jusqu'à ce que celui-ci réussisse un jet de Discussion (un jet par heure). Si c'est un jet de 96-00, l'histoire publiée sera inexacte et l'Investigateur sera accusé de vouloir en retirer tout le prestige ou d'être stupide. Dans les deux cas, ce sera un sérieux handicap à sa carrière.

Dès qu'un Investigateur a été interviewé deux fois, les chances d'interviews futures tombent de 10 % par jour jusqu'à ce qu'un nouveau meurtre ait lieu. Elles remontent alors à 40 %.

3.7 Les services de police d'Arkham

La ville d'Arkham possède un service de police assez réduit, habitué aux escapades des étudiants, bien qu'il semble qu'il ait reçu un nombre inhabituellement important de rapports à propos d'événements surnaturels. Confronté au nombre sans cesse croissant de morts, il est totalement inefficace.

Ces services de police sont composés de :

Seth Arkhum - le chef de police.

Fred Marsh - le bras droit de Seth.

Olan Bainbridge - suppléant, témoin d'un meurtre.

Sean O'Connery - suppléant.

Avec le nombre sans cesse croissant de meurtres, Seth est susceptible de faire prêter serment à certains des hommes les plus respectables de la ville afin d'augmenter le nombre des patrouilles. Il y a 5 % de chance de base, plus 5 % après chaque meurtre, pour que l'on demande aux Investigateurs de se joindre à une patrouille.

Une fois que le scientifique français en visite aura été tué, une ou plusieurs des branches des services de renseignements fédéraux ou de l'Etat seront sur la brèche. Ces services de renseignements mèneront à bien des interrogatoires longs et fastidieux au cours desquels de nombreuses personnes, y compris les Investigateurs, seront questionnés.

Les Investigateurs n'ayant pas d'alibi devront passer une autre journée au poste de police.

Tous ces services prônant une mise en application de la loi verront d'un mauvais œil l'apparition de milices privées et décourageront toute initiative individuelle.

FIN

SEPT 1923

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

OCT 1923

D	L	M	M	J	V	S
30	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

PERSONNAGES

Acte 1

DR. DAVID STEPHENS

Le Dr. Stephens est maintenant Professeur de Géologie à l'Université Miskatonic.

Lorsqu'il était plus jeune, il a parcouru les Etats-Unis en tant que géologue payé par les compagnies minières. C'est un très grand spécialiste en la matière.

Lors de la première guerre mondiale, il fut envoyé dans le génie et apporta sa contribution à l'élaboration de plans de tranchées. En 1918, il fut blessé à la jambe gauche par un éclat d'obus et serait mort s'il n'avait été sauvé par son ami le Sergent Peter Lewis. C'est depuis qu'il boite. Il accepta son poste actuel de Professeur, pensant qu'il était temps pour lui de mener une vie plus calme.

Il connaît bien Jim Bonner, et ce depuis l'époque où il travaillait à la Compagnie des Charbons Bendix.

Stephens a 54 ans.

FOR : 10 DEX : 11 INT : 13
CON : 11 APP : 09 POU : 11
TAI : 11 SAN : 55 EDU : 20 PdV : 11

Compétences importantes :

Géologie-75 %, Premiers soins-70 %, Parler Allemand-45 %.

DR. MARK FREDERIKS

Le Dr. Fredericks est l'un de nos spécialistes en ce qui concerne l'étude des sites funéraires pré-Colombiens. Grâce à cette situation privilégiée, il n'eut pas à participer à la guerre. Il est l'instigateur de la plupart des nouvelles techniques utilisées en paléontologie. Il a acquis son expérience sur le terrain au cours d'expéditions à travers le continent.

Fredericks a 42 ans.

FOR : 12 DEX : 08 INT : 13
CON : 11 APP : 09 POU : 12
TAI : 11 SAN : 60 EDU : 22 PdV : 11

Compétences importantes :

Paléontologie-80 % (Aptitude à pouvoir déduire des informations sur un passé très reculé à partir de l'étude de fossiles, d'os et d'artefacts).

Natation-65 %. Archéologie-60 %.

MR. PETER LEWIS

Mr. Lewis travaillait à la Compagnie des Charbons Willis à Shamokin, en Pennsylvanie, où il développa ses talents de surveillant. Durant la guerre, alors qu'il se trouvait dans les tranchées il sauva la vie au Capitaine Stephens. Ils devinrent bons amis et, après la guerre, Stephens l'aidera à monter sa propre entreprise à Boston.

Lewis a conservé des liens avec l'Université de Miskatonic et organise souvent des visites accompagnées sur le terrain, avec Stephens, pour les étudiants en géologie.

Lewis a 38 ans.

FOR : 12 DEX : 11 INT : 09
CON : 12 APP : 10 POU : 12
TAI : 14 SAN : 60 EDU : 10 PdV : 13

Compétences importantes :

Dessiner une carte-75 %. Fusil-60 %. Suivre une piste-45 %.

MR. JAMES BONNER

Mr. Bonner a travaillé à la Compagnie des Charbons Bendix depuis son entrée dans l'univers de la mine à l'âge de douze ans. Quand Peter Lafferty prit la direction de la maison en 1896, il se prit de sympathie pour le jeune Bonner ("un travailleur intelligent et capable") et il l'a toujours épaulé pour l'aider à devenir le prochain président de la compagnie. Bonner a tout intérêt à faire fonctionner la CCB à plein rendement le plus vite possible.

Il connaît Stephens depuis l'époque où celui-ci travaillait à la CCB avant la guerre. Bonner ne participa pas à la guerre. Il en éprouvait des regrets mais il savait qu'il travaillait pour une industrie de défense et il le prit très au sérieux.

Bonner a 43 ans.

FOR : 13 DEX : 11 INT : 10
CON : 12 APP : 09 POU : 12
TAI : 09 SAN : 60 EDU : 14 PdV : 10

Compétences importantes :

Mécanique-65 % (Utilisation de tous les véhicules lourds et maîtrise des forages et des constructions). Coup de poing-85 %.

MR. ANDREW LORD

Mr. Lord a toujours été passionné par les pierres. En grandissant, il trouva que la spéléologie s'adaptait fort bien à cette passion. Il emmagasine maintenant toutes les informations possibles concernant les cavernes qu'il a explorées.

Il a 23 ans.

FOR : 10 DEX : 09 INT : 12
CON : 12 APP : 09 POU : 13
TAI : 14 SAN : 65 EDU : 17 PdV : 13

Compétences importantes :

Géologie-50 %. Spéléologie-65 %. Grimper-60 %.

MR. MICHAEL SCARBOROUGH

C'est le fils d'un cheminot. Il étudia la paléontologie malgré les protestations de ses parents. Sa mère a en horreur tous ces os et ces choses grisâtres qu'elle le voit manipuler et ne le laisse pas sortir de la maison avant qu'il ait pris un bain.

Scarborough a 22 ans.

FOR : 10 DEX : 12 INT : 09
CON : 13 APP : 13 POU : 08
TAI : 11 SAN : 40 EDU : 16 PdV : 12

Compétences importantes :

Paléontologie-45 %. Conduire un engin lourd-35 %. Discrétion-60 %.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

JOE TATE

Joe est le directeur de la CCB à Gibsville. Il est rude et brutal avec les mineurs, mais de l'avis de certains, c'est un homme très loyal et honnête. Il crie beaucoup et, s'il sent que quelqu'un essaie de lui donner le change, il fera certainement intervenir son contre-maître, le "Gros Mike", pour qu'il le tabasse pour lui. Il ne donnera foi à aucune histoire étrange et si on persiste à lui en raconter, il est capable de faire arrêter le type pour son bien.

FOR : 11 DEX : 12 INT : 09
CON : 13 APP : 13 POU : 08
TAI : 11 SAN : 40 EDU : 16 PdV : 12

Compétences importantes :

Baratin-55 %. Arme de poing-45 %.

LE GROS MIKE PALUKAH

"Le gros Mike" est le bras droit de Joe Tate, plus en raison de ses muscles que de son esprit d'organisation. Il est cruel et sadique, mais il ne bousculera pas les Investigateurs à moins que Tate ne lui en donne l'ordre ou qu'un Investigateur ne le frappe d'abord.

Palukah est très superstitieux et n'ira dans les cavernes de cristal que si Tate lui en donne l'ordre.

FOR : 14 DEX : 11 INT : 10
CON : 09 APP : 12 POU : 08
TAI : 16 SAN : 40 EDU : 05 PdV : 12

Compétences importantes :
Gourdin-65 %.

BILL ROTH

Sergent appartenant à l'agence de détectives Readington. Un bon policier mais qui ne brille pas par ses initiatives. Il est malgré tout capable d'agir seul s'il pense que c'est dans l'intérêt de l'ADR ou du sien.

Clem Undershaw est l'acolyte de Roth. Il est petit et a un visage chafouin. Il sera toujours sur le qui-vive dans l'attente d'activités inhabituelles.

FOR : 11 DEX : 12 INT : 09
CON : 12 APP : 11 POU : 10
TAI : 12 SAN : 50 EDU : 10 PdV : 12

Compétences importantes :
Droit-35 %. Premiers soins-65 %.

MA HOOPER

C'était autrefois la plus belle fille de la vallée et, malgré ses cinquante ans, elle est toujours très belle. Elle se maria très jeune, mais son mari mourut dans un accident de mine peu de temps après (Certains disent que le jeune Joe n'était pas étranger à l'accident). Elle resta veuve pendant un an et jura qu'elle ne se remarierait jamais. Malgré tout, elle tomba enceinte et donna naissance à une petite fille, Sarah. Les choses se présentaient plutôt mal pour elle, (une femme seule, sans revenus) mais par bonheur Joe Tate devint directeur de la mine presque à ce moment-là et lui confia la tâche de diriger le magasin et le restaurant de la compagnie. C'est son travail depuis cette époque. Elle est reconnaissante envers Joe Tate pour toute l'aide qu'il lui a apportée. Même s'il est le père de Sarah, il risque sa carrière pour aider une femme discréditée et elle ne l'oubliera jamais.

FOR : 08 DEX : 13 INT : 12
CON : 11 APP : 15 POU : 13
TAI : 11 SAN : 65 EDU : 06 PdV : 12

Compétences importantes :
Baratin-45 %. Comptabilité-35 %.

SARAH HOOPER

C'est une jeune fille éclatante et, à l'âge de dix-sept ans, elle représente l'idéal dont rêvent tous les hommes. Malheureusement elle est bête. Autant parler avec un navet qu'avec elle. Sa conversation est faite de commérages et elle est profondément convaincue qu'elle est le centre de l'univers. Elle flirtera ouvertement avec tous les hommes qui proposeront de l'emmener dans une grande ville loin de Gibsville.

(REMARQUE : Tate sera très violent envers tous ceux qui ne se conduiront pas bien avec Sarah).

FOR : 09 DEX : 11 INT : 08
CON : 10 APP : 16 POU : 13
TAI : 09 SAN : 60 EDU : 04 PdV : 09

Compétences importantes :
Aucune.

SAN O'FLAHRTY

C'est un grand gaillard de forte carrure. Il est intelligent mais laisse ses émotions plutôt que sa raison diriger sa vie. Il hait Joe Tate et comme les Investigateurs travailleront pour lui, Sean sera certainement assez froid avec eux. En tant que chef des Maguires, il est très efficace. Son penchant naturel pour l'intrigue, lié à son apparence, en font un chef idéal pour une organisation secrète. On le trouve toujours mêlé à ce qui se passe à Gibsville, mais d'une manière ou d'une autre, il ne sera jamais à l'origine des actions tentées par les Maguires.

FOR : 15 DEX : 12 INT : 13
CON : 16 APP : 14 POU : 12
TAI : 16 SAN : 60 EDU : 08 PdV : 16

Compétences importantes :
Coup de poing-85 %. Parler le Gaelique-35 %.
Discretion-55 %. Baratin-45 %.

MORDECAI SMITH

C'est un sorcier qui apparaît dans les actes I et III (sous le nom du Dr. Arthur Cooker). C'est un membre de l'Illuminati Bavarois mais il n'a jamais désiré le pouvoir. Il aime surtout jouer avec l'esprit des gens et il aura toujours un jeu ou un petit tour d'illusion pour surprendre son auditoire. La menace de Nyarlathotep le terrifie et il est fermement décidé à empêcher l'ultime métamorphose. Au début de l'acte III il saura que les fragments ont un rôle à jouer.

FOR : 12 DEX : 14 INT : 16
CON : 12 APP : 14 POU : 16
TAI : 09 SAN : 90 EDU : 35 PdV : 10

Compétences importantes :
Baratin 99 % ; Marchandage 95 % ; Eloquence 80 % ; Discussion 75 % ; Discretion 85 % ; Se cacher 75 %.

MOGH RUIH

Né Peter O'Duggin et connu aussi sous le nom d'Oncle Mo. C'est le méchant de l'histoire. Dans l'acte I, c'est lui qui essaie de convoquer Nyarlathotep afin d'enclencher le processus pour créer une "porte" vivante. Mais personne n'est jamais ni totalement bon, ni totalement mauvais.

Mogh Ruith n'avait pas le mal dans le sang. C'est la peur qui l'a guidé sur cette mauvaise pente. Pour ne pas mourir dans les cavernes de cristal, il accepta de servir Nyarlathotep. Dans le livre le Rath Fail il a appris les sorts suivants :

Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la nuit. Contacter Nyarlathotep. Contacter une Goule. Le Signe de Voor. Concocter le Breuvage de l'Espace. Flétrissement. (Sa faculté hypnotique est quand même son atout majeur).

FOR : 09 DEX : 12 INT : 17
CON : 12 APP : 14 POU : 16
TAI : 10 SAN : 00 EDU : 21 PdV : 11

Compétences importantes :
Hypnotisme 75 % (la victime peut résister en faisant un jet inférieur ou égal à deux fois son POU sur 1D100).

BARON JOACHIM VON STARNBERG

C'est un homme résolu qui agit vite et tue ses adversaires avant de courir le moindre risque. Ses hommes de main lui sont dévoués jusqu'à la mort et obéiront à tous ses ordres.

(Ses soldats auront un score de 70 % pour au moins une arme et seront spécialisés dans toutes les compétences touchant à la Discrétion).

FOR : 12 DEX : 13 INT : 15
CON : 13 APP : 12 POU : 12
TAI : 12 SAN : 60 EDU : 16 PdV : 12

Compétences importantes :
Stratégie militaire 85 %.

COMTE JULES DE ROCHAMBLEU

Le comte n'apparaît jamais tout au long de l'aventure, mais son aura maléfique plane sur l'acte II. Il n'agira que sur un seul Investigateur comme nous l'avons expliqué auparavant.

FOR : 10 DEX : 12 INT : 15
CON : 10 APP : 08 POU : 14
TAI : 09 SAN : 09 EDU : 18 PdV : 09

Compétences importantes :
Mythe de Cthulhu 65 %.

AMONNA SOWENDA

L'esprit de cet ancien Homme-Serpent est si étranger au concept de l'esprit humain qu'il est impossible de prévoir un comportement précis pour lui. Il peut agir de diverses manières.

Les Habitants des Sables qu'il a sous son contrôle seront son principal atout. Ils attaqueront les Investigateurs avec leurs griffes sur un score de 35 %. Comme ils sont sous contrôle et qu'ils ne se battent pas pour leurs propres intérêts, ils n'utiliseront qu'une griffe à la fois. Si Sowenda est tué (ce qui est peu probable), ils s'enfuiront.

FOR : 14 DEX : 16 INT : 21
CON : 15 APP : 16 POU : 18
TAI : 10 SAN : 00 EDU : 200 PdV : 12

Compétences importantes :
Toutes les compétences à 95 %.

SIMON MASTERS

C'est le fils de Nyarlathotep génétiquement conçu pour devenir un portail vivant entre l'univers de son père et le nôtre. Il subira de nombreuses transformations tout au long de sa vie mais nous n'en verrons que trois :

PREMIERE ETAPE : Acte II, Simon est très intelligent, bien que d'apparence extérieure, il ne soit qu'un être humain normal.

FOR : 09 DEX : 15 INT : 21
CON : 18 APP : 08 POU : 21
TAI : 10 SAN : 00 EDU : 04 PdV : 14

Compétences importantes :
Mathématiques 95 % ; Physique 95 % ; Astronomie 95 %.

SECONDE ETAPE : Simon est toujours humain mais il tue maintenant afin d'absorber le pouvoir de ses victimes qui meurent de vieillesse prématurée. Il devient plus puissant et, de plus, sa peau lui offre maintenant une protection égale à huit points d'armure.

FOR : 12 DEX : 14 INT : 16
CON : 21 APP : 10 POU : 26
TAI : 10 SAN : 00 EDU : 04 PdV : 15

Compétences importantes :
Toutes ses compétences tombent à 25 %.

TROISIEME ETAPE : Simon est maintenant un monstre. Il se prépare à devenir le portail vivant en absorbant un des fragments d'astéroïde. Les statistiques données ici tiennent compte des effets du sort que Mordecai Smith lui jettera : *L'hymne de Loweena*.

FOR : 18 DEX : 12 INT : 10
CON : 24 APP : 20 POU : 36
TAI : 22 SAN : 00 EDU : 04 PdV : 23

Compétences importantes :
Attaquer avec une tentacule 15 % (3 attaques par round). Dégâts : 1D10.

PROFESSEUR N.E. BROWN

Comme vous avez pu le deviner, le Professeur Brown est en relation directe avec les divers organismes qui formeront un jour les services secrets. Dans vos campagnes vous pouvez l'utiliser pour relier plusieurs affaires les unes aux autres. Il réapparaîtra souvent dans nos scénarios.

FOR : 11 DEX : 12 INT : 17
CON : 10 APP : 14 POU : 15
TAI : 11 SAN : 75 EDU : 23 PdV : 10

Compétences importantes :
Bibliothèque 85 % ; Linguistique 55 % ; Droit 50 % ; Occultisme 65 % ; Histoire 75 % ; Anthropologie 50 %.

SETH ARKUM

C'est le chef de la police d'Arkham. En tant que tel, il dirigera les différentes enquêtes qui suivront les meurtres de l'acte III. Il est lent et réfléchi. Il vérifie et recontrôle chaque fait. Plus on le pousse et moins il en fera.

Ses suppléants sont Fred Marsh, Olan Bainbridge et Sean O'Connery.

FOR : 11 DEX : 12 INT : 12
CON : 10 APP : 14 POU : 11
TAI : 10 SAN : 55 EDU : 11 PdV : 10

Compétences importantes :
Droit 45 % ; Premiers soins 75 % ; Psychologie 55 % ; Arme de poing 45 %.



Pour les Gardiens uniquement

Que se passe-t-il dans la mystérieuse ville abandonnée de Gibsville, dans les Appalaches ? Pourquoi les mineurs refusent-ils de descendre dans la mine N° 2 ?

Quel est ce mystérieux avertissement dont des fragments vont tomber dans le désert de l'Arizona ? De quelle manière inconnue est-il constitué ?

Qui va gagner le prix de 1 000 \$ offert par la Fondation Winthrop pour le progrès scientifique ?

Le symposium réunissant les plus grandes éminences scientifiques à l'université d'Arkham se déroulera-t-il dans le calme ?

Trois aventures distinctes et peu communes pour des Investigateurs perspicaces et débrouillards. Trois actes d'une sombre tragédie dissimulée par les apparences. Vos personnages réussiront-ils à percer l'abominable secret et à faire échec aux sombres manigances qui mettent l'Humanité toute entière en danger ?

Jamais ils n'ont été confrontés à un si subtil défi. Sauront-ils y faire face ?



JEUX
DESCARTES